TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : PRISONER OF ICE

PC GURU

MDK 2 POSZTER!

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/07

THE LONGEST JOURNEY

DAIKATANA

EURO 2000

BÉTATESZT ICEWIND DALE

EXKLUZÍV GROUND CONTROL VÉGIGJÁTSZÁS

GEFORCE 2 GTS TESZT

1496 Ft

DEMÓK A CD-N: EURO 2000 ◦ MDK2 ◦ GROUND CONTROL ◦ MOTOCROSS MADNESS 2 ◦ SERIOUS SAM

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

NEM KELL A MÁGIA!
Guillemot
Hercules
TV-Out
32MB DDR RAM
AGP 4X/2X
PowerDVD
3D PROPHET II
GTS 32MB
Ferrari
3D Prophet DDR-DVI
Nvidia GeForce 256 processzor
32 MB DDR RAM
4x AGP
DVI kimenet!
További verziók: 3D Prophet és 3D Prophet SE
Az eredeti Ferrari licenc
Force Feedback Racing Wheel
Az otthonába hozza a Forma 1 élményét
I-force technológia
10 akciógomb, 8 utas D pad, 18 programfunkció
További verziók: Ferrari Racing Wheel
12 akciógomb, 8 utas D pad, 20 programfunkció
Maxistudió ISIS
Interactive Sound Integration System
Az ideális házi stúdió
Maximum 36 MB RAM!
8 analóg bemenet, 4 analóg kimenet
Digitális be és kimenet!
Komplett programcsomag
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
www.orca.hu

ACOMP Base

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 10GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- Intel Celeron 466MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- Intel Celeron 500MHz

124.900 Ft

ACOMP Xplorer

- Intel Celeron 500MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

ACOMP Xplorer

- Intel Celeron 600MHz
- 8x DVD meghajtó

185.900 Ft

ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- AMD® Athlon processzorral
- ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith

- Intel Pentium III 600MHz

279.900 Ft

ACOMP Zenith

- Intel Pentium III 650MHz

299.900 Ft

ACOMP Athlon

- AMD Athlon 650MHz

185.900 Ft

ACOMP Athlon

- AMD Athlon 750MHz

199.900 Ft

ACOMP Zenith

- Intel Pentium III 733MHz

319.900 Ft

Az ACOMP Zenith egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATi Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az ACOMP Xplorer egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 500 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 10GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az ACOMP Athlon egy igen nagy teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbja a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

INTRO

Az e havi bevezetőt legszívesebben a jeges vízzel teli kádban készítenénk, de ez nem is csoda, hiszen a nyári nagy programokkal együtt a döglesztő meleg is megérkezett. A hideg víz bizonyára jót tenne a felmelegedett CPU-nak is, így lenne csak igazán tuningolható a gép a mostanság igencsak számolásigényes játékokhoz.

Mint már az tavaly megtanultuk, a kiadók megpróbálják kihasználni az eddig holtszezonnak tekintett nyarat is a sikeres kiadás érdekében. Íme, itt vannak lapunkban az élő példák: billentyűzetvégre kaptuk a Ground Controlt, az MDK 2-t, sőt, még a névtelenség homályából érkező The Longest Journey is felverekedte magát az előkelő hónap játéka pozícióig. Végre elérkezett a pillanat, hogy betekinthettünk John Romero elkészült mesterművébe, a Daikatanába. Ha kíváncsiak vagytok a véleményünkre, akkor lapozzátok fel a cikket, kiderül belőle, hogy érdemes volt-e ilyen sokáig várni a játékra. Ugyan sohasem foglalkoztunk konzolokkal részletesen, azonban úgy gondoltuk, a pillanatnyilag piacon levő ketyerék, a jövő nagy neveinek és természetesen a PC-nek az összehasonlítása megér egy misét. Az írás a titánok harca nevet kapta, ha elolvassátok, kiderül, hogy miért.

További kellemes nyaralást, meg ilyesmi, találkozunk a következő hónapban.

GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Ez a játék kész csoda!

Mikor Mocsy felajánlotta, hogy teszteljem a The Longest Journey hamarosan megjelenő változatát, kicsit ódzkodva fogtam hozzá a feladathoz, hisz – tán csak saját tudatlanságomnak köszönhetően – azelőtt sose hallottam még a játékról, így nem sokat vártam tőle. Ám hozzáállásom már az első képsorok alatt teljesen megváltozott. Alig hangzott el pár mondat, kikerekedett szemmel, türelmetlenül vártam a fejleményeket. Elég volt egyetlen pillantás, hogy megállapítsam, ez a mese bizony az utóbbi idők legjobbjai közé tartozik, ha nem rögtön az első helyre fészkeli be magát.

Szerencsére a későbbiekben sem kellett csalódnom, a játék az első perctől az utolsóig hozta a formáját. Folyamatosan hatalmában tartott, elvarázsolt: gyönyörű vidékekre repített, nagyszerű meséjével elzsongított, s kedves hősnőjével nem egyszer megnevettetett. Ráadásul a történet hosszára sem panaszkodhatok, napokra, sőt, hetekre lekötött, s mikor mégis véget ért, megbékélt sóhajtással dőltem hátra, mint mikor az ember jóllakott elégedettséggel veszi szemügyre az őt körülvevő világot.

Gratulálok, fiúk, csak így tovább! Hm... Mikor is jelenik meg a következő játékotok?

Bird

The Longest Journey

E3 NEWS

10 Age of Empires II: The Conquerors
10 American McGees's Alice
11 Evil Twin
11 Call to Power 2
12 Undying
12 Eldorado
12 Fallout Tactics
13 Gothic
13 Gorkamorka
14 Legends of Might and Magic
14 Kingdom Under Fire
15 Tribes 2
15 Deus Ex
15 Delta Force – Land Warrior
16 Anachronox
16 Hitman
17 Warcraft III
17 Independence War 2
18 Frogger 2
18 Breakout
18 Oddworld: Munch`s Oddysee
19 Sydney 2000
19 Sims Ville

Folytatjuk E3 beszámolónkat, melyben a kiállításon bemutatott játékokból próbálunk meg egy kis ízelítőt adni.

10-31

JÁTÉKLEÍRÁS

32 TachYon: The Fringe – Az Elite nyomdokain
35 Lemmings Revolution – Előre Lemmingek
36 Motocross Madness 2 – Úttalan utakon
38 Daikatana – Véget ért a várakozás
42 The Longest Journey – Kellemes meglepetés
52 Ground Control – Egy kis terepgyakorlat
58 Flying Heroes
62 Starlancer Gaming Guide
68 Titánok harca
72 Euro 2000
74 MDK 2

74

Nem várt folytatást jelentetett meg – az első részt a Shiny készítette – BioWare, mely méltó utód lett. Izgalmas játékmenet, hosszú időtöltés egy-egy főellenség leküzdésére és rengeteg kihullott haj, lerágott köröm, mely a játék izgalmasságát is jellemzi. Mindenkinek ajánlom, hogy egy kicsit mozduljon ki a Quake deathmatch pályákról! szerényebb, ám helyenként látványosabb MDK2-re.

TARTALOM

BEMUTATÓ

21 F1GP 3
22 Red Alert 2
24 – Icewind Dale bétateszt
26 Giants
27 Sacrifice
28 Az ókor nagyjai
30 F1 Racing Championchip
31 Commandos 2

24

Hamarosan ismét kalandozhatunk az Elfeledett birodalmakban. A jeges vidékeken jóval több akció és arányosan kevesebb párbeszéd, s küldetés várja a játékosokat. A bétatesztben még nem alkothattunk végleges véleményt, de mindenképpen érdemes rá várni.

A háború megkezdődött. Az egyik oldalon áll a PC, s sorra veri vissza az ellene irányuló támadásokat. A hadszíntér másik oldalán három konzol hadtest, de a hírek szerint hamarosan érkezik az utánpótlás. A csata kimenetele első ránézésre lefutottnak tűnik, de a hírszerzés jelentése szerint a konzol koalíción belül óriási a viszály. Hatalmi harcok dúlnak a két vezető frakció között, s ezt kihasználva egy harmadik is hatalomra tör. Mindkét oldal vesztett már csatákat, de voltak szép pillanatok is. A fronton a helyzet változatlan...

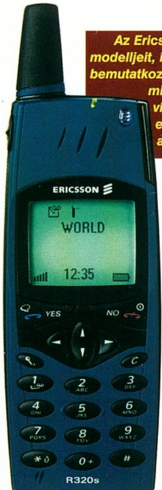
68

xbox

PS2

TALLÓZÓ

77 Cheat
78 Mentőöv
80 Műhelytitkok
82 Helyhiány miatt
84 Hardware hírek
90 – Ericsson R320s
92 Rockfire QF - 2000IF
93 Guillemot FFB Joystick
93 VL DigiTheatre DTS
94 Mindent bele!
96 Samsung Net Yepp
99 Camino alaplapok
103 Intel i815 Solano
104 Grand Turismo Special 2.0
110 3D Studio Max 3
116 Grab
118 Hardware fórum
120 Levrov
122 Külvilág
128 E3 online szemezgető
130 Következő szám



Az Ericsson a héten jelentette be a legújabb modelljeit, így a magyar piacon hamarosan bemutatkozó R320s kicsit a háttérbe szorult az R520M mindent elsöprő specifikációi mellett. Kicsit visszatérve a realitásokhoz, hamarosan elérhető lesz a mobilszolgáltatók akcióiban az első WAP-ra teremtett Ericsson.

90

TELJES JÁTÉK

8

PRISONER OF ICE

H. P. Lovecraft regénye szolgált a Prisoner of Ice alapjául. Ez a tény már magában is garancia a megfelelő légkörre, de ha figyelembe vesszük azt a nem elhanyagolható tényt, hogy a játékot Bruno Bonelli, az Alone sorozat szülőatyja készítette, akkor a siker már egészen biztosra vehető. Klasszikus kalandjátékot kapunk, mely a II. világháború kitörésének előestéjén játszódik. A főhős Ryan hadnagy, aki akaratán kívül belecsöppen egy olyan ügybe, melynek megoldása még az ő képességeit is meghaladják. A háttérben természetfeletti hatalmak állnak, s a világ meghódítására törekednek. Közel 20 óra játék után tehetünk csak pontot e sötét ügy végére, sőt még az is elképzelhető, hogy többféle befejezést is láthatunk (a cselekedeteinktől függően).

Gépigény:

486DX33, 8 MB RAM, 1 MB winchester, SVGA, 2X CD-ROM

TARTALOM

DEMÓK

EURO 2000

Nagyon úgy tűnik, hogy az EA Sports már nem igazán tud mit kitalálni, vagy csak egyszerűen nem akar új fejlesztésbe belevágni. Persze, még mindig ők készítik a legkiválóbb sportjátékokat, de számomra kicsit keserű szájízt ad, hogy mindenből megpróbálnak pénzt csiholni. Most pedig itt a „legújabb" focis programjuk, amelytől végképp betelt a pohár: érthetetlen, hogy a FIFA 98 óta miért kell még mindig ugyanazzal a programmal játszani. Az igaz ugyan, hogy ez az egyetlen hivatalos EB-t feldolgozó program, s ezért egy próbát igazán megérdemel, de inkább csak a régi szép idők emlékére került fel a korongra.

MDK 2

Kurt Hectic, Max és az őrült professzor, Dr. Flawkins kalandjai ismét a gép elé szegezte szerkesztőségünk nagy részét. Már ősidők vártuk, és az első rész sikere után nem csoda, hogy a várakozás a teljes installálás során óráknak tűnt. De most végre itt van, s meg kell hagyni, nem kellett csalatkoznunk. Ez alkalommal mindhárom szereplő bőrébe belebújhatunk, és kipróbálhatjuk azt a három teljesen különböző játékstílust, amely az MDK 2 igazi erőssége. Ügyes kezekre, gyors reflexekre és okos ötletekre lesz szükséged a végigjátszásához, úgyhogy kösd fel azt a bizonyos nadrágot!

GROUND CONTROL

Azt hittük, hogy a Starcraft után már nem lesz olyan real-time stratégiai játék, amellyel képesek leszünk órákat eltölteni. De szerencsére tévedtünk. Méghozzá nagyot, hiszen arra még álmunkban se gondoltunk volna, hogy az a játék, amely megtöri a jeget, 3D-s kezelőfelülettel fog rendelkezni. Persze az igazi stratégáknak lehet, hogy ez nem lesz elég, de nekünk az volt. Sőt, biztosra vesszük, hogyha lemegy a nap, újra elővesszük a demót, és ismételten a látványos jelenetek okozta sokk hatásába fogunk kerülni. És tudjuk, hogy a könnyedén átlátható kezelhetőség és a szép grafika csak a kezdet lesz. Reméljük, többet nem is kell mondanunk...

MOTOCROSS MADNESS 2

A Microsoft cég játékai mindig is a legjobbak közé tartoztak. A Mechwarriorok és a Birodalmak korszakai között találhatunk még egy-két gyöngyszemet, de ezek közül is a legkimagaslóbb minőségjelző népszerű motorversenyüket, a Motocross Madnesst illeti meg. Most pedig itt a várva-várt folytatás, amely sokkal kidolgozottabb környezetben és még több lehetőséggel várja a motocross szerelmeseit, mint elődje. Ha érdekel, hogy a fejlesztőknek vajon hogy sikerült túlszárnyalniuk az első rész sikerét, akkor nem kell mást tenned, mint rávetned magad mellékletünk játékdemók menüjére.

PATCHES

- Imperium Galactica II v1.05b
- South Park Rally Patch
- The Settlers III v1.60
- Falcon 4.0 Realism Patch 2
- Revenant v1.22
- Unreal Tournament 4.20
- Messiah Patch 0.2
- Descent 3 v1.4
- Ground Control v1008
- Rogue Spear Urban Ops v2.51

WALLPAPERS

- DK2 Horny
- LightSphere
- MicroTronyx
- Nuclear Impact
- Peridore 64
- Radiagion

DEKSTOP THEMES

- Castle At Sunset
- Gladiator
- Majestic Kingdom
- The Matrix
- The X Philes
- Windows 2000 ME

SW JÁTÉKOK

- Cannon Smash
- Cycles 3D v1.5.3
- Dart' em Up
- DX Ball 2 v1.2
- The Labirinth
- Maze Creator
- Moraff's MarbleJongg
- Pool' em Up
- Roll 'em Up
- SpaceGnuts

SCREEN SAVERS

- Camera Fun House
- ElectriCalm 3D
- Hypnogenic
- Kinemorphic
- Matrix 3000
- Psychodelic
- The Movies
- WaterFall

CHEATS & TRAINER

- Aliens vs Predator Gold - Trainer for Marine
- DarkStone - Updated Trainer for v1.05
- DarkStone - Weapon Editor
- Daikatana - Cheats
- Dogs of War - Money Trainer
- Dweebs - Trainer
- Flying Heroes - Money Trainer
- Outwars - Trainer +5
- Red Alert-Aftermath - Trainer
- StarLancer - Trainer
- StarLancer - Savegame Modification
- Tachyon - Trainer +16
- The Labyrinth - Trainer Unlimited Balls
- Ground Control - Trainer
- LegoLand - Trainer
- MDK2 - Trainer
- Starfleet Command Gold - Trainer
- **+CheatZone**

EXTRA

- 2000 Cities Browser
- Flight Simulator 2000 - Extrák
- GameSpy v2.20 Shareware
- Mars & Venus 3D
- RADTools
- Win3D
- Programok, amiket Ti Küldtetek

ROVATOK

- Quake
- StarCraft
- Heroes of Might & Magic
- Autó szimulátorok
- Bonckés
- Final Fantasy VIII
- 3D Mánia
- 3D Studio MAX
- Műhelytitkok
- Linux

BABYLON LITE 2.2

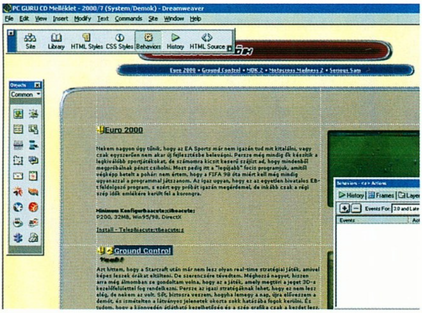
Az interneten bóklászva gyakran megfordulhat a fejünkben, hogy miért is kell a világ népeinek a miénktől különböző nyelvet használniuk. Ilyenkor, hogy úrrá legyünk a bábeli zűrzavaron, szótár után nyúlunk, majd gyakran felsóhajtunk, ha olyan szóval találkozunk, amely tenyérbe simuló kisokosunkban nem szerepel.

A Babylon Lite aprócska rezidens program, amely segít minket a fordításban, ha a kérdéses szóra kattintunk (pl.: ctrl+ jobb gomb). A program csekély mérete ne tévesszen meg minket, mert a Babylon Lite Weben található keresőt használ, ezért csak aktív internetkapcsolattal rendelkezők tudják használni.

A szótár tizenkét nyelvet támogat, melyek között a magyar sajnos nem kapott helyet, de ha rendelkezünk például angol nyelvi ismeretekkel, vagy van magyar-angol szótárprogramunk, akkor mondjuk egy olasz szöveg lefordításához azért így is nagy hasznát vehetjük.

MACROMEDIA DREAMWEAVER 3 TRIAL

A html kódolás komoly szaktudást igényel, és bizony pár éve még az egyszerű honlapok elkészítése is fáradságos munka volt. A Dreamweaver 3 a webszerkesztő programok koronázatlan királya, amely könnyen elsajátítható, és még a kezdők is hamar látványos oldalakat készíthetnek vele. A program grafikus kezelőfelülete rendkívül ergonómikus és jól használható. A Dreamweaver a webre történő fejlesztésben szinte mindent támogat (JavaScript, ActiveX, Flash, shockwave stb.). Pillanatok alatt készíthetünk frame-eket, layereket, előre definiált stílusokat alkalmazatunk, miközben a html kódot a kurzorpozíciótól függően figyelemmel kísérhetjük, vagy előző műveleteink közül bármelyiket vissza is vonhatjuk. A program rugalmasságát jellemzi, hogy például a layereket (ezeket a régebbi böngészők nem jelenítik meg) egyetlen paranccsal átkonvertálhatjuk táblázatokká.

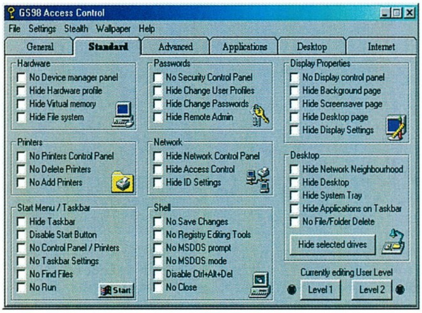


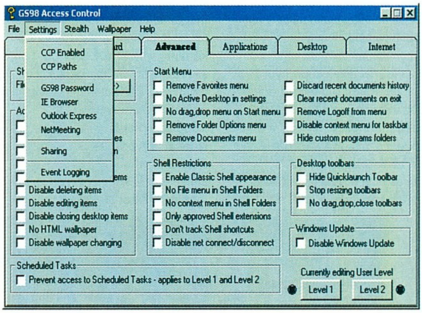
A Dreamweaver lehetőségei (parancsai) tovább bővíthetők az interneten fellelhető parancsok segítségével, melyeket megfelelő háttértudás birtokában magunk is készíthetünk. Összegzésképpen elmondhatjuk, hogy a program a piacon fellelhető legprofibb a kategóriájában, mindenki számára kötelező darab.

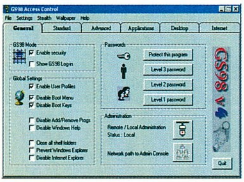
GS98 ACCESS CONTROL V4.6.7

Ha több ember is használja ugyanazt a gépet, akkor a közösködés előbb utóbb konfliktushelyzeteket szül. A rendszer működésében esetlegesen előforduló hibák bekövetkeztekor a felhasználók között egymásra mutogatós parázs veszekedések alakulnak ki, nem is beszélve arról, hogy az ember nem feltétlenül szereti közkézen tudni a személyes adatait, programjait, hiszen mindenkinek akadhat valami rejtegetnivalója.

Ilyen gondok az Unix vagy Windows NT rendszerekben nincsenek, hiszen minden felhasználó hozzáférési lehetőségeit tetszőlegesen korlátozhatjuk. A Gs98 Access Control a Windows 95/98 rendszerek eme hiányosságát igyekszik pótolni. A Windows indulásakor (ha beállítottuk) a program bejelentkező ablakkal fogad minket, majd az itt beírt jelszó alapján dönti el a felhasználók jogosultsági körét. A rendszer számtalan funkcióját letilthatjuk, elrejthetjük a felhasználók elől, úgy hogy akár a dos prompt se legyen elérhető. A program biztonságosságát jellemzi - amellett hogy csökkentett módban is működik -, hogy a bootolás közben lenyomott billentyűket (F5 F8) is letilthatjuk. Ezek után a megláncolt felhasználó legfeljebb bootlemezről tudna ügyeskedni, ám ha a jelszóval védett biosban a floppyról bootolást is letiltjuk, akkor a felhasználó dühében már csak az elemhez nyúlhat. Persze feltörhetetlen védelem nem létezik, de a Gs98 mégis meglehetősen





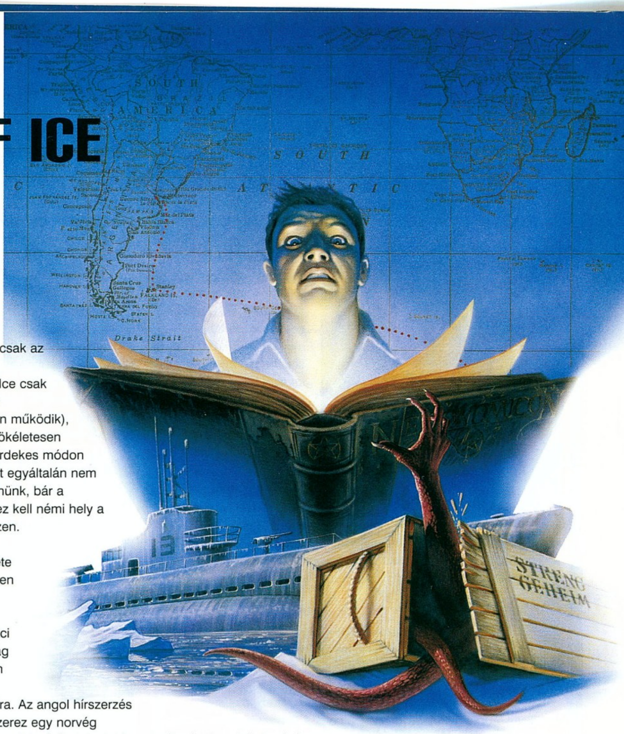


megbízható megoldást nyújt, ha például fiatalabb vagy kevésbé szakképzett családtagjainktól, kollegáinktól szeretnénk megóvni a gépünket. A CD-n a 30 napig használható verzió található.

+SHAREWARE UTILITIK MÉG A CD-N:

DL Accelerator Plus Beta 3.9.0.8 • Audio Sliders v2.38 • EasyMailer 4 • ERS 98 v8.73 • Image Converter Plus v4.61 • Optix v3.28 • Package Plus v2.0 • ToolBar Pro v4.0 • WebZip v3.71 508 • WS_FTP Pro 6.5

PRISONER OF ICE



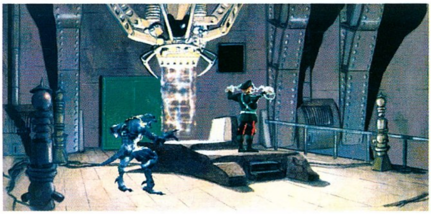
StartBox

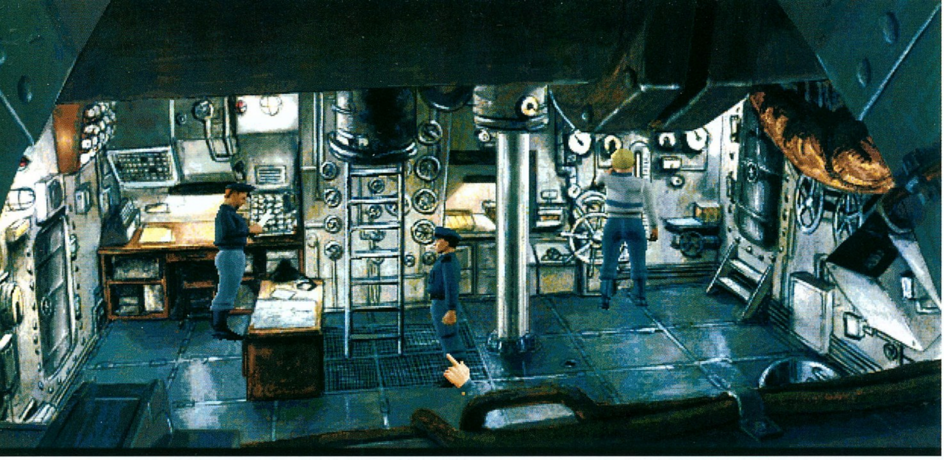
Fejlesztő: I-Motion
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com

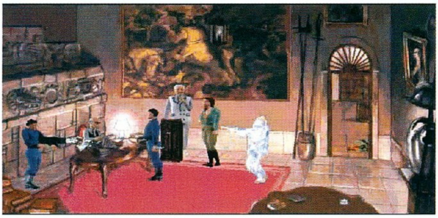
Bruno Bonelli neve nem ismeretlen a kalandjátékok világában. Ő hozta a létre az Alone in the Dark sorozatot, s így a neve egyet jelentett a klasszikus horror kaland-akciójátékkal. Bruno leginkább Lovecraft műveit kedveli, előszeretettel használja fel az író könyveit játékainak alapjául. Így történt ez a Prisoner of Ice-ban is, mely a Call of Cthulhu világban játszódik. Létezett még egy hasonló program, mely a Shadow of the Comet címet viselte. Annak idején én teszteltem mindkettőt, s igencsak megkedveltem a stílust. A Prisoner of Ice klasszikus kalandjáték, még a békebeli fajtából. Az Alone sorozattól eltérően szerencsére már SVGA felbontásban is játszhatunk vele, bár manapság már ez is meglehetősen kevésnek bizonyul. Amint azt az Alone in the Dark 3 esetében megszokhattuk, az Infogrames megváltoztatta a játék telepítő részét. Ennek köszönhetően a Prisoner of Ice nem indul el teljes képernyőn, csak ablakban. Ennek gondolom az az oka, hogy így minden gépen garantáltan elindul, s a hanggal sincs gond. Esztétikailag nem túl tökéletes, de ha feltesszük 960*720-as ablakba (vigyázat, ez nem a játék felbontása, csak az ablaké, a Prisoner of Ice csak 640*480-as felbontásban működik), akkor már tökéletesen játszható. Érdekes módon a programot egyáltalán nem kell telepítenünk, bár a mentésekhez kell némi hely a merevlemezen.

A játék kerettörténete meglehetősen szokatlan. 1937-ben járunk, a náci Németország már javában készül a II. világháborúra. Az angol hírszerzés tudomást szerez egy norvég tudós rejtélyes leletéről. A legjobb embereiket küldik a sarkkörre, de még így sem tudják megakadályozni, hogy a németek rájuk ne bukkanjanak. Kalandos körülmények között azonban sikerült biztonságba helyezni a két ládát, s az eszméletlen norvég tudóst. A parancsnokság szigorúan meghagyta, hogy a ládákat fagypont alatt kell tartani. A német rombolóval azonban senki sem számolt. Az angol tengeralattjáróra ledobott mélységi bombák hatására a raktér kigyulladt, s a ládákat körülölelő jég megolvadt. A faláda belsejéből ocsmány csápok nyúltak ki, s mindenkit megöltek, aki a közelükben tartózkodott.

Az egész tengeralattjárón csak mi rendelkezünk azokkal a képességekkel, melyek képesek megállítani a szörnyetegeket. Itt azonban a történet nem ér véget. A későbbiekben a Föld számos országát meg kell látogatnunk, a náci Németországtól kezdve egészen Argentínáig. A készítőknek sikerült belekeverniük a játékba az időutazást is, aminek következtében az a paradox helyzet is előfordulhat, hogy egyszerre leszünk ugyanazon a helyen. Szerencsére a játék nem túl nehéz, néhány nap alatt az is végigjátszhatja, aki eddig a közelébe sem ment a kalandjátékoknak. A Prisoner ékes angolsággal beszél, de e mellett lehetőségünk lesz a képernyőre kiíratni az angol szöveget. Sajnos nem sikerült megegyeznünk a kiadóval, ezért nem tudtuk magyarítani a játékot, de információink szerint a Fallout 2 fordítása már megkezdődött a neten, így nem tartom elképzelhetetlennek, hogy valaki magánszorgalomból lefordítja a Prisoner of Ice-t is. Szerencsére az angol szöveg nem túl bonyolult, így a nyelvtanulók kis erőfeszítéssel simán megértik. Nagyon jól eltalálták a fejtörők szintjét, bár azok a részek, melyek időre mennek, még mindig







igencsak idegesítők. Még jó, hogy ilyenből csak nagyon kevés akad.

Jó hírem van a gyengébb géppel rendelkezők még mindig népes táborának. A Prisoner of Ice tökéletesen fut 486DX33-on és csak 8 MB RAM kell hozzá.

A játékban több mint 1500 kisebb animációt és 40 képernyőt találhatunk. Több, mint 40 karakterrel kommunikálhatunk. A tiszta játékidő körülbelül 20 óra. Az angol nyelvű végigjátszás megtalálható a CD-n, de azok sem maradnak le semmiről, akik nem beszélik ezt a nyelvet. Készül a magyar nyelvű végigjátszás, melyet az újság megjelenésével egy időben felteszünk a PC Guru Online-ra. Jó hírem van azoknak is, akik nem rendelkeznek nethozzáféréssel. Minden hónapban lementjük a PGO-t (a bemutatókat és a végigjátszásokat), s feltesszük az aktuális PC Guru demó CD-re.

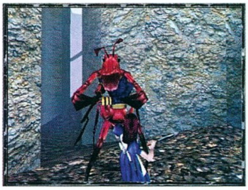
Most egy kicsit más téma. Két hónappal ezelőtt az International Rally Championship cikkem végén felhívást tettem közzé, melyben arra bíztattam az olvasókat, hogy küldjék be a javaslataikat, milyen játékokat szeretnének viszontlátni a teljes játék CD-n. Mondanom sem kell, hogy rengeteg levelet és e-mailt kaptunk, melyekben sok játékot kértetek.

Ezúton szeretném megköszönni a leveleket, s főként azt, hogy komolyan vettétek, s nem követeltétek habzó szájjal a Quake 3-at és a Diablo 2-t. Továbbra is várom a javaslataitokat. Szerettem volna közreadni a legnépszerűbb játékok listáját (a Ti szavazataitok alapján), de aztán végül meggondoltam magam. Nem lett volna túl szerencsés tippeket adni a konkurenciának, milyen programokat vegyen meg. A megjelenéskor az érintettek úgyis tudni fogják, hogy az ő szavazatuk is számított. Annyit mindenféleképpen elárulhatok, hogy már ebben az évben jelenik meg olyan game, mely szerepelt a kívánságlistán. Készüljetek fel, mert ősszel olyan teljes játékokat láttok viszont a PC Gurun, melyek után megnyaljátok a tíz ujjatokat. Arra persze továbbra is figyelünk, hogy a kevésbé erős gépek tulajdonosai se maradjanak hoppon. Nem tudjuk viszont megígérni, hogy az általunk adott teljes játékok kihasználják majd a 100 000 forintos GeForce 2 kártyák képességeit. Gyanítom, hogy erre néhány évet még várnunk kell.

Mocsy

AMERICAN MCGEES'S ALICE

Az Electronic Arts számomra érthetetlen okból elzárta a nagyközönség elől ezt az akció-kalandjátékot. Ennek ellenére, no meg a kapcsolatoknak köszönhetően sikerült bejutnom a zárt ajtók mögé, ahol néhány újságírónak bemutatták a legújabb Alice játékot. A grafika minősége már a vetítés megkezdésekor feltűnt. Csak később tudtam meg, hogy az EA megvásárolta a Quake 3 motor licencjogait, s az Alice-ben és az új James Bond játékában egyaránt felhasználja. Ez nem is baj, hiszen jelen pillanatban ez a legjobb engine a piacon, s gyaníthatóan az is marad a negyedik rész megjelenéséig.



Amint beteltem a grafika csodálatával, megnéztem, mit is takar maga alatt a külcsín. Azt hiszem, hogy az Alice-re a legkifejezőbb szó az, hogy érdekes. Számomra teljesen elvontnak tűnt, de ez azért is lehet, mivel az eredeti könyv kimaradt az életemből. A valóságot, mint olyant el is felejthetjük, ebben a világban a fizika törvényei nem számítanak. Számos világon keresztül kell átverekednünk magunkat, hogy végül is eljussunk a gonosz Szívkirálynőig. Útközben csatlósai minden pillanatban megkeserítik az életünket, még szerencse, hogy jóakaróink is akadnak ebben a bizarr világban. Az akciórészek mellett nagy szerepet kapnak a rejtvények is, melyek alaposan megizzaszthatnak.

A megjelenésről meglehetősen eltérő információk láttak napvilágot. A készítők szerint az őszi megjelenés tartható, de az EA idei megjelenési listájában viszont már nem volt benne.

Megjelenés: 2000. ősz (?)

Mocsy

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Minden idők egyik legnépszerűbb birodalomépítő stratégiája új taggal bővül. Az Age of Kings első kiegészítője hamarosan megjelenik. A már meglévő 13 nemzet mellé újabb ötöt kapunk (Hunok, Aztékok, Maják, Koreaiak, Spanyolok). A küldetéspaletta négy új hadjárattal bővül. Mint ahogy azt már az Age of Kingsben megszokhattuk, az új hadjáratok is nevezetes vezérek köré épülnek. Végigvezethetjük a hunokat Európán (Attila), megküzdhetünk a mórokkal Spanyolország déli részéért (El Cid), sőt még a spanyolokat is elzavarhatjuk az újvilágból (Montezuma). 11 teljesen új egység vár bevetésre, ezek között egyaránt megtalálhatjuk a hun lovasságot, a koreai kamikaze petárdát, a turtle boatot, az azték jaguárharcost és a spanyol Conquistadort. 25 technológiai újítás is helyet kapott a kiegészítőben (így, együtt már több, mint 125 található a játékban). A készítők nemcsak az új dolgokra mentek rá,

kijavították azt e kevés bosszantó hibát, amely kicsit is zavarta a játékmenetet. Az ácsorgó paraszt (befejezte az épületet, de esze ágában sem volt visszamenni dolgozni) vagy a kimerült farm roppant idegesítő volt. A Conquerorsban már beállíthatjuk az automatikus farmfrissítést, s a dolgozóink is nekilátnak valami hasznosnak (nyersanyag begyűjtése), amint elkészültek a feladatukkal. A flottán belüli formáció is újdonságnak számít még, s ezentúl a faltörő kosok belsejében is el tudunk bujtatni néhány gyalogost (így megnő a sebességük és a sebzésük).

A megjelenésről egyelőre nem sokat lehet tudni, bár a jól értesültek szeptember végét emlegetnek. Majd kiderül...

Megjelenés: 2000. szeptember (?)

Mocsy

CALL TO POWER 2

Az időszámításunk előtti 4000-től i.sz. 2300-ig terjedő intervallumban újraírhatod a történelmet, s a kor legnagyobb uralkodója lehetsz.

Akárcsak az előző részben, most is a katonaság, a diplomácia, a tudomány és a kultúra eszközeivel irányíthatod évezredeken át birodalmadat, s az előre konstruált küldetésekben próbára teheted képességeidet történelmünk legnagyobb csatáiban is. Sőt, pályaszerkesztő is készült kreatív elmék számára.

A CtP 2 legnagyobb újításai a jelentősen átalakított diplomáciai modell és az irányítás megváltozott lehetőségei. Ez utóbbi a micromanagementet takarja, amely lehetővé teszi, hogy figyelmedet koncentráld, miközben az éppen kevésbé fontos teendőket tanácsadóid látják el.

Megjelenés: 2000.

Lily

EVIL TWIN

Úgy látszik, a Ubi Soft programozói jól érzik magukat a platformjátékok területén, mivel a méltán hatalmas sikert aratott Rayman 2 után újabb ugrabugra játékkal jelentkeztek. Az Evil Twin ugyanannak a receptnek alapján készült, mint kedvenc Raymenünk: cuki figura, ötletesen és gyönyörűen megrajzolt rajzfilmszerű grafika, elbűvölően bájos ellenségek. Mindezeket az apróságokat szorozzuk meg nyolc gyönyörű bejárható világgal és több mint száz különböző, gonosznak éppen nem nevezhető ellenféllel. A végeredmény maga a tökély!

karácsonykor megjelenő platformjáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt kiváló szórakozást kínál. Reszkess Rayman!!!

Megjelenés: 2000. december

Sasa

• Aranykorongon a Diablo 2! Remélem, minden olvasó csillapodik végre, aki bétateszt kódért írt nekem. Természetesen nem teljesíthettem kéréseteket, de már nincs is rá szükség, a bétateszt lezárult, s új visszaszámlálást kezdhettek, ugyanis a Diablo 2 immáron aranykorongon ragyog. Mire ezt olvassátok, már kapható is, hiszen a hivatalos, 2000. június 7-én tett bejelentés szerint mintegy másfélmillió Diablo 2 kerül június végére – július elejére a boltokba. A Diablo 1997-ben magasan vezette az eladási toplistákat, vajon mennyit adnak el a folytatásból? Leírom még a megkövetelt alapkonfigurációt, mert többen kérdeztétek. A Diablo 2 egyjátékos módjához a minimum: Pentium 233, 32 MB RAM, 650 MB HD, 4x CD-ROM és Win 95. A multiplayer mód picit igényesebb: 64 MB RAM, 950 MB HD és modem (28,8 Kbps).

FALLOUT TACTICS

Az Interplay meglehetősen nagy titokban tartotta a díjnyertes Falloutok világában játszódó „squad-based" stratégiáját. A játék szerényen meghúzódott a sarokban, s meg sem próbálta felülmúlni a Giants és a Sacrifice ragyogását. Ennek ellenére a játék rengeteg látogatót vonzott magához, ami azt bizonyítja, hogy nem járt még el az idő a körökre osztott taktikai stratégiai játékok felett. Első pillantásra rögtön a Jagged Alliance 2 ugrott be, ami nem elhanyagolható fegyvertény. Lehet, hogy a játékmenet nem annyira pergő, mint a Starcraftban vagy a Tiberian Sunban, de sokkal több lehetőség rejlik benne. Hat karaktert irányíthatunk egyszerre (ezeket 30 NPC közül választhatjuk ki). A fegyverzetünk az egyszerű kézifegyverektől egészen a pusztító erejű rakétavetőkig terjedhet. Aki ért a Fallout sorozathoz, az biztosan kedvelni fogja ezt a stílust is. A pletykák szerint ebben a játékban adódik először lehetőség járművek vezetésére is. A kiállításon csak a többjátékos üzemmódot mutatták be, de a készítők elárulták, hogy nagy hangsúlyt fektettek az egyjátékos hadjárat kifejlesztésére. A Fallout Tactics meglehetősen brutális: bármerre megyünk, véres jelenetek rettentik el a gyengébb idegzetűeket. Csak a felnőtt korosztály figyelmébe ajánlom!

Megjelenés: 2000. ősz

Mocsy

UNDYING

A DreamWorks Interactive 1st person nézetű, akció-horrorja az ősi mágia és horror világába repíti majd a játékosokat. A Clive Barker műre alapuló történetben 1920-at írnak, s az akkori Írországban Magnus Wolfram szerepébe bújva elfeledett mágia és az ősi káosz fegyvereinek ismerete is osztályrészünk lesz.

A kellően nyomasztó történet nem okozhat csalódást senkinek, hiszen Clive Barker ebben mester. A program pedig a DreamWorks által módosított Unreal motorral fut majd, így erre sem lesz remélhetőleg panasz, amikor elindulsz, hogy felderítsd a kőköröket, az elátkozott Oneirost vagy éppen a barlangrendszereket. A rengeteg pokoli figura mellett öt főszörny keseríti meg életedet, s végül maga az elátkozott Undying King vár.

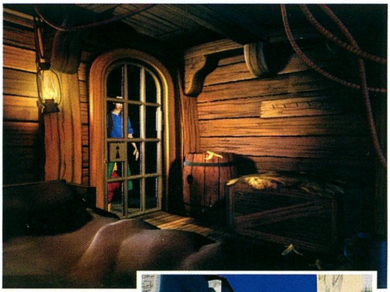
A cég ígérete szerint a repülés is szerepel a különleges mozgások között.

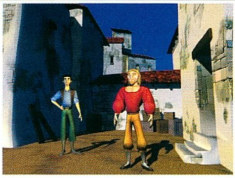
A többi maradjon titok, bennem csupán egyetlen kérdés merült fel, hogy a kelta soundtrack hogyan festi alá ezt a nyomasztó környezetet...

Megjelenés: 2000. vége

Lily

ELDORADO





A Dreamworks Interactive az Egyiptom hercege után újabb rajzfilmet dobott a piacra. Az Út Eldorádóba nálunk ugyan még nem jelent meg (majd valamikor karácsony környékén), de a Ubi Soft már a film alapján készült program kihozatalát fontolgatja. Mivel mindig is kedveltem a gyönyörűen megrajzolt kalandjátékokat, rögtön lecsaptam a játék mellé kiállított fejlesztőre. Sajnos azonban hamar kiderült, hogy az Eldorado elsősorban a 9-12 év közötti korosztályt célozta meg, tehát a fanatikus kalandjátékosok számára néhány óránál nem fog tovább tartani. Ez bizony nagyon nagy kár, mivel igazán ránk férne már valami jó kis rajzolt kaland. A szülőknek viszont nyugodt szívvel ajánlhatom, a kisebb gyerekek remekül el fognak vele szórakozni.

Megjelenés: 2000. tél

Mocsy

• Meglepően nagy sikert aratott olvasóink barátnőinek körében a Changeslive-ről írt cikk. E hölgyeknek írom, hogy figyeljék a program honlapját, ahol rengeteg nyári meglepetés és akció várja a szépülni vágyókat, például ingyenes online szépségtanácsadás mesterfodrásszal és kozmetikussal. Az igazi meglepetés, hogy júniustól férfizóna is nyílik! Törődjünk magunkkal, hiszen nem ülhetünk non-stop a gép előtt.

• A 3DO elkonzolosította gumikatonáit, és teljes erőbedobással aknázza ki a Might & Magic világ értékeit, ám még arra is jut energiája, hogy családi játékcsomagot készítsen. A hamarosan megjelenő kollekcióban különleges gonddal összeválogatott programok lapulnak. Az ötven játék közt 12 kaszinó program (videopóker, kenó), hat kártyajáték (hearts, blackjack, spades), tizenegy pasziánsz

GORKAMORKA

A Warhammer 40.000 univerzumának ork bandái már nemcsak a táblás Gorkamorkában mérik össze tudásukat, hanem virtuális verseny formájában is. A Ripcord Games által kínált, akciódús száguldásában kérges, zöldbőrű, elszánt tekintetű orkként suhanhatunk Angelis bolygóján, hogy megmutassuk, mi vagyunk a legjobbak.

A vad sivatagon át kell bömbölő gépeddel átszáguldanod, hogy megszerezd törzsednek a dicsőséget és a Mekboyok által épített Space Hulkot.

Semmi extra igazán, de mégis van benne valami, ami megfogja az embert, s kényszeresen a volán elé vonja. Igazán szórakoztató, főleg multiplayer módban!

Megjelenés: 2000.

Lily

GOTHIC

Ez a 3D-s akciójáték is mindenképpen említést érdemel: háború sújtotta földeken, mágikus börtönben kell orkok és más fenevadak ellen küzdened az életben maradásért, a menekülésért. Az átkozott vidéken négy céh tagjai közül választhatod ki hősödet, aki lehet harcos, tolvaj, mágus vagy pszionikus.

Néhány ígéret: Az NPC-k páratlan memóriával rendelkeznek, nem feledik el az őket ért incidenseket, de jó tetteidet sem. Sőt, egyes csoportok hozzád való viszonya is függhet ettől!

A szörnyek segíthetik egymást, s összehangolt támadást indíthatnak ellened. Az intelligensebb fajok felveszik és használják a halottak fegyvereit és páncélját. Mindössze tíz gomb elég lesz az irányításhoz. A 3D perspektíva segítségével minden tárgy, felszerelés és fegyver azonnal láthatóvá válik karaktereden.

Megjelenés: 2000. nyár

Lily

(klondike, flower garden, canfield, four kings), öt táblás játék (sakk, dominó, reversi) és több memóriajáték valamint puzzle vár a lelkes családtagokra. A csomag minimum-követelménye igen szerény, így széles rétegeket érinthet.

• Az angol PC GAMER magazin idén is összeállította minden idők legjobb 100 játékának listáját, melyen az Imperium Galactica II a 23. helyet szerezte meg olyanok programok előtt, mint a Settlers, a Populous, a Commandos, a Homeworld vagy a Tomb Raider. Gratulálunk!

• Anyagi nehézségekre hivatkozva május 27-én bezárták a Looking Glass Studiost. A Thief, a System Shock és a Flight Unlimited sorozatok alkotói megválnak hát cégüktől, érdemes lesz figyelni, ki hova helyezkedik el. Őrizzük meg a céget emlékeinkben, hiszen kaptunk néhány feledhetetlen órát. Az

KINGDOM UNDER FIRE

A Gathering of Developers meglehetősen érdekesen reprezentált a kiállításon. A magányos gépeken futó rolling demók és animációk, s az egy szem ember, aki csaknem minden beszélgetéskezdeményezést elhárított a “Honlapunkon minden fent lesz!” felkiáltással számomra igen meglepő volt. A Phantagram által fejlesztett Kingdom Under Fire azonban mindenképpen megérdemel néhány szót…

Kategóriáját tekintve hagyományos fantasy stratégiával van dolgunk, sárkányokkal, varázslókkal úgy, ahogy azt kell. A történet is klasszikus, a jó és a gonosz évszázadok óta dúló, nagy sereget felvonultató háborúját tárja elénk, melyben emberek és tündék vívják elkeseredett csatáikat, hogy megóvják Bersiah földjét az orkok és az ogrék ellen.

A játékba a döntő ütközetek idején kapcsolódik be, amikor Rick Blood, a gonosz ősi mágiáját használva, aljas seregei élén végső, elsodró csapásra készül. Az egyjátékos opció küldetéssorozata a vidék hőseinek naplóit eleveníti fel segítségeddel, s minden egyes vezető más és más képességeket csillant fel…

Az online mód szintén ígéretes, a WarGate.net szervere ladder rendszerének kihasználásával számos bajnokságot vonultat majd fel.

Őszre kiderül, mindez mire lesz elég.

Megjelenés: 2000. szeptember

Lily

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

Sok évvel ezelőtt az ősi istenek megjósolták a napot, melyen újraírják történelmünket, s a létező univerzum megsemmisül. Ez a nap közeledik a New World Computing tizennégy éves világában, s az általad irányított hősöknek adatik meg a lehetőség, hogy megmentsék világukat.

A fantasztikus hangulatot látva és a “teljesen új 3D multi-player RPG” ígéretet hallva izgatottan siettem a 3DO standra, még akkor is, ha mostanában egyre többet csalódtam a Might & Magic világ szerepjátékaiban. E hangsúlyosan többjátékosnak készült program cooperative módjában 1-6 játékos, míg deathmatch esetén 16-an harcolhatnak együtt illetve egymás ellen. És most kimondtam a kulcsszót, harc. A fejlesztők által felmutatott program ugyanis nem volt több, mint egyszerű, látványos akciójáték, hack&slash.

Természetesen a LithTech engine 2.0-s verzióját használó program egyjátékos módban is működik, ez esetben a feladatod, hogy a négy város egyikében felbukkanó hősöddel megkeresd a közeli, természetesen szörnyektől hemzsegő labirintusba rejtett kegytárgyat, s ennek segítségével eljuss a következő városba, ahol a következő bűvös cuccért kell megküzdened és így tovább…

A választható karakterosztályok: harcos, lovag, pap, íjász, druida, varázsló. A jártasságok terén e világ szokásos képességeire kell gondolnod: közelharc, rejtőzködés stb.

A véletlenszerű térképeket generáló program a végtelen játék lehetőségét ígéri, de jómagam kétkedem a LoMM befutásában, bár az internetes, illetve lanos multinak lehet sikere. Meglátjuk, mindenesetre jóval többet vártam.

Megjelenés: 2000. vége

Lily

említett programok mellett ők készítették a Terra Novát is.

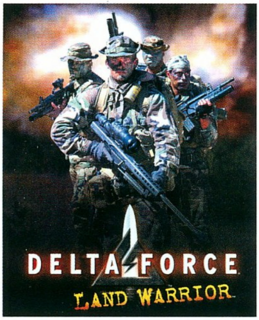
• A látszólagos hírzárlat ellenére a Doom 3, pontosabban jelenlegi munkanevén a „The Next Doom Game” nem tűnt el a süllyesztőben. Az id ígérete szerint csúcsminőségű, vadi új motorral rendelkező történetközpontú játékot kapunk majd. Todd Hollenshead elmondta azt is, hogy a cég mindenképpen megőrzi az eredeti Doom kultúráját.

• A Sony Online megveszi a Verant Interactive-ot. John Smedley, a Verant volt elnöke vezető pozícióban marad, de a Sonynál posztját Kelly Flock veszi át.

• A Settlers 4 és a Battle Isle következő részének (Andosia War) bétatesztje már nyáron indul. Jelentkezni majd a hivatalos honlapon lehet, természetesen tapasztaltak előnyben.

• Az Infogrames a nyár közepére paintball programot

DELTA FORCE - LAND WARRIOR



A Novalogic mostanában nincs formában, ezt bizonyítja a Delta Force 2 katasztrofális sikere és a jelen számunkban bemutatott Tachyon közepes színvonala is. A nagy múltra visszatekintő csapat a megváltót a Delta Force Land Warriorban látja, de sajnos a fanatikusokat el kell szomorítanom, mivel a játék napjainkban már nem állja meg a helyét. Állítom ezt annak ellenére, hogy a készítők - belátva a voxelek hátrányát - kedvenc motorjukat csak a talaj megjelenítésére használták, s azon kívül minden egyes elem poligonöltözetben "tündököl". Ennek a lépésnek köszönhetően immáron ténylegesen kihasználták a 3D-s kártyák lehetőségeit. Az eredmény azonban több mint kiábrándító. A designtalan épületek és a négyszögletes objektumok egyszerűen botrányosak. Hiába az elődökre jellemző ragyogó játékmenet, még több fegyver, még nagyobb pályák, betörhető ablaküvegek, a Delta Force kétséget kizáróan idén télen megszűnik létezni. Kár érte!!

Megjelenés: 2000. december

Sasa

TRIBES 2

Sajnos, kis hazánkban az internetszolgáltatás minősége még nem éri el a nyugati és a tengerentúli országokénak színvonalát. Talán ennek a ténynek is köszönhető, hogy a Dynamix csapat Starsiege Tribes című, kizárólag interneten és LAN-on játszható programját itthon közöny fogadta. Ennek ellenére azonban nem szabad elrohanni az eredeti játék alapjaira építkező Tribes 2 mellett, amely hasonlóan a többek által ismert Team Fortresshez kizárólag multiplayerben játszható, csapatjátékon alapuló, taktikai first person shooter lesz. Az előző epizód hatalmas sikert aratott, és még ma is az egyik legkedveltebb csapatjátékok egyike egészen szeptemberig, amikor is a nagyságrendekkel jobb második epizód felváltja. A Tribes 2 csakúgy, mint kistestvére kizárólag többjátékos módra (internet, modem és LAN) lett kiélezve, ám elődjétől eltérően mind a fegyverek, mind a játszható karakterosztályok, mind pedig a használható járművek tekintetében felülmúlja azt. A géppuskafészkek és a csapatszállító járművek (egy APC-be hat társunkat ültethetjük) végre megjelentek, de nem szabad megfeledkezni a gépágyúval felszerelt tankról és a gyors mozgású felderítő járművekről sem.

A harcászati eszközökön kívül a kommunikációs rendszer is új formát kapott, és a Team Fortress 2-höz hasonlóan megjelent a hangon alapuló információs rendszer, amelyhez csak mikrofonos fejhallgatóra lesz szükségünk. Az újdonságok száma azonban itt még közel sem ért véget, helyet kapott ugyanis egy teljesen új és pofonegyszerűen kezelhető pályaszerkesztő, valamint a többjátékos mód bemelegítésére szolgáló egyjátékos gyakorlómisszió, amelyben pillanatok alatt elsajátíthatjuk a Tribes kezelését. A látottak alapján abban már most biztos vagyok, hogy a megjelenést követően a szerkesztőség FPS-re éhes magja azonnal egymásnak esik... Remélem, már nem kell sokat várni!

Megjelenés: 2000. szeptember

Sasa

DEUS EX

Az előbb említett Anachronox mellett ez az a játék, amelytől a John Romero vezette Ion Storm a legnagyobb sikert várja. A napokban megjelenő program tényleg igazi csemegének fog számítani, mivel a készítők mindent elkövettek, hogy nem mindennapi terméket dobjanak a piacra. A szerepjáték, akció, kaland és FPS-elemek tökéletes kombinációját megtestesítő alkotás új fejezetet nyithat a játékok történelmében. Nincs benne lehetetlen, lopakodva kijátszhatjuk az ipari kamerákat, elektromágneses impulzussal megbéníthatjuk a harci robotokat, feltörhetjük a zárakat, kommunikálhatunk és segítséget kérhetünk az irodákban valamint az utcán ténfergő emberektől. A várakozás ideje lejárt, mivel a következő hónapok nagy sikerváromanyosa éppen a nyomdába adás pillanatában vált arannyá.

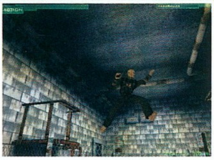
Megjelenés: 2000. június

Sasa

hoz ki. A High Impact Paintball biztos nem lesz olyan, mint az életben egymásra lövöldözni, de legalább a sebeitek nem lesznek valósak (ugye Laza?!). A csapatjátékra kihegyezett programban több multiplayer mód is lesz. További ígéretek: négy fegyver, realisztikus felszín, időjárási tényezők, variálható öltözék (nem, méret, sebesség szerint is). A játékosok száma legfeljebb nyolc lehet interneten vagy hálózatban is.

• A Westwood a NOX-rajongók követeléseinek eleget téve szövetséges módra orientált küldetéseket készít. Az új játékmód ingyenesen letölthető lesz a cég hivatalos honlapjáról július környékén. A számos küldetés még nem hangzik túl pontosnak, de a lényeg, hogy akár hatan is kalandozhatunk végre fej-fej mellett és nem egymás ellen.

HITMAN



A third person módban játszható akciójátékok rajongói nem igazán vannak elkényeztetve mostanában. A várva várt Max Payne tovább csúszik, de jön a nagy rivális, az Eidos gondozásában megjelenő Hitman. A játékot jómagam is nagyon vártam, ezért az Eidos standot megpillantva azonnal odarohantam a gépekhez. Sajnos a kezdeti lelkesedésem pillanatok alatt megszűnt, és érthetetlenül álltam a nagy dirrel-dúrral beharangozott „trónkövetelő" előtt. A decemberi megjelenésig azonban állítólag minden hibát kijavítanak, és akkorra tökéletes fizikával (amely mind az objektumokra, mind pedig a fegyverekre érvényes. Pl. előfordulhat, hogy a kezünkben lévő fegyver ütés hatására eldeformálódik), több szálon futó történettel és fantasztikus AI-val felruházott akciójátékkal leszünk gazdagabbak. Max Payne reszkess!!

Megjelenés: 2000. december

Sasa

ANACHRONOX

Az Ion Storm a mérsékelt sikerű Daikatana után nem adja fel. A kiállításon több játékot is bemutattak, amelyek mindegyike kimagasló alkotásnak bizonyult. Ezek közül engem legjobban a Quake 2 motorral futó Sci-fi szerepjáték, az Anachronox fogott meg. A mára már elavult motor ellenére a játék grafikája csodálatos, amihez a mindent elsöprő játékmenet és nagyszerű történet társul. Az Anachronoxban egyszerre akár három karaktert is irányíthatunk, kiknek bőrébe bújva hét különböző bolygón saját fejlesztésű fegyvereinkkel és tárgyainkkal vehetjük fel a harcot az aktuális főgonosz ellen. A körökre osztott harcrendszernek köszönhetően szerencsére nem a reflexeinkre kell hagyatkoznunk ütközeteink során. A készítők az említett saját készítésű fegyvereket is komolyan gondolták, mivel a felvehető tárgyakból 250 millió lehetséges kombináció állítható össze. Sajnos a megjelenés időpontja annak ellenére bizonytalan, hogy a tesztgépen futó verzió bugmentesen működött.

Megjelenés: 2000. December (?)

Sasa

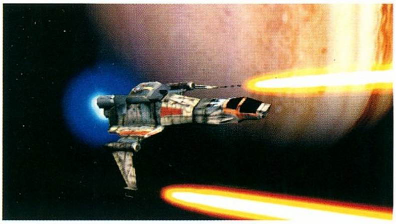
• A Bethesda nemrég tudatta a nagyérdeművel, hogy az Elder Scrolls 3: Morrowind olyan szerkesztővel kerül a játékosok keze közé, mellyel mindent megálmodhatunk és elkészíthetünk saját ízlésünk szerint, kezdve a labirintusok megtervezésétől, a fegyverek aprólékos kidolgozásán át egészen a párbeszédekig vagy akár a varázslatok hatásáig. Az általunk szerkesztett missziót egyetlen fájlként menthetjük el, és beimportálhatjuk új küldetésként valamelyik városba, vagy külön történetet is álmodhatunk, majd megoszthatjuk ezt akár az egész világgal. Sajnos a programra 2001 végéig várnunk kell.

• Megtört a szeptemberi szövetség, mégsem az Activision adja ki a Lionhead következő két játékát.

Lily
lily@vogel.hu

INDEPENDENCE WAR 2

Az Infogrames gondozásában karácsonykor megjelenő űrszimulátor dicső múlttal rendelkezik, mondom ezt annak ellenére, hogy a Particle System Independence War eposzával ez ideig nem találkoztam. A játék project managerét hallgatva azonban rá kellett ébrednem, hogy eme hiányosságomat az I War második részének megjelenésekor azonnal pótolnom kell. A



külföldi online és offline lapok egytől egyig 90 % fölött értékelték az első epizódot, és egyöntetűen állították, hogy megjelenésekor a legrealisztikusabb szimulátor született meg. A második rész természetesen minden tekintetben túltesz a híres elődön. Az akkor 10 csillagrendszert tartalmazó Independence War univerzum immáron 16 csillagrendszerből áll, melyekben az ellenséges űrhajókon kívül a dinamikusan generált civil légi forgalom is nagy szerepet kapott. A képernyőn tapasztalható nyüzsgés azonnal magával ragadja a kategória iránt némi érdeklődést mutató játékost, aki a tökéletesen megtervezett űrhajók látványától és a játék fizikai modelljétől azonnal beleszeret ebbe az utánozhatatlanul egyedi világba. Mindez persze kevés lenne az üdvösséghez, aminek szerencsére a készítők is tudatában voltak, ezért az előző epizódot megszégyenítő, harci, kereskedelmi és dinamikusan változó küldetésrendszerrel ruházták fel legdédelgetettebb kincsüket. A végeredmény tényleg felejthetetlenre sikeredett, amiről remélem, hogy a játékból kilopott képek és a megjelenést követő karácsonyi játékeladási statisztikák tanúbizonyságot tesznek. A számomra az ismeretlenség homályából felbukkanó program az E3 legnagyobb meglepetését okozta. Tudom, érzem, decemberben legenda születik!!

Megjelenés: 2000. december

Sasa

WARCRAFT III

Igaz, már nagyobb terjedelemben is foglalkoztunk a Warcraft III-mal a PC Guru hasábjain, mégis mindenképpen helyt kell engedjünk e programnak az E3 blokkban is. A kiállítás egyik leglátogatottabb standja idén is a Blizzardé volt, pedig "csupán" a Diablo 2-t és a Warcraft III-at hozták el a nagyközönségnek. Míg az első csoda csaknem kész már, addig az emberek és orkok háborúja még igen kezdetleges stádiumban leledzik.

Az egykor RPG-stratégiának beharangozott programot a Blizzard végül mégis klasszikus RTS-sé fejleszti. Változatos kameramozgásokat és látványt ígértek, ehelyett visszatértek az

áttekinthetőbb, izometrikus nézethez. Tapasztalati pontokat gyűjtő, szinteket lépő hadvezéreket ígértek, akiket ugyan megkapunk, ám jelenlétük nem feltétele a csapatok létrejöttének és vezetésének, mindössze képességeikkel növelhetik azok hatékonyságát. Az akciót hangsúlyozza az is, hogy csupán egyetlen nyersanyaggal kell foglalkozni.

Látva a működő verzió AI-ját (pl. a lovagok birkamód álltak a folyóban, s csupán lándzsájuk látszódott ki), bőven van még mit csiszolni a programon, így reménykedhetünk kedvező változásokban is.

Ettől függetlenül, már a látottak után is biztos vagyok benne, hogy a Warcraft III páratlan siker lesz, s bízom benne, hogy intelligens stratégiát kapunk, nem "csak" gyönyörűt.

Megjelenés: 2001.

Lily

BREAKOUT

A Hasbro standján a nagyobb nevek mellett kis gyöngyszemekre is bukkanhattunk, amelyek közül a legnagyobb figyelmet az ősrégi falteniszt feldolgozó BreakOut érdemelte ki. Gondolom, mindenki tudja, hogy mit is rejt a faltenisz fogalma, és azt is, hogy az alapmű napjainkban már nem vehetné fel a versenyt a csillogó-villogó csodákkal. Ezzel az Atari Games programozói is tisztában voltak, és legújabb játékukat nyakon öntötték jókora adag bájjal és egy-két eredeti ötlettel. A

végeredmény fantasztikusra sikeredett. Képzeljétek el, ahogy a golyóval pinduri birkákat őrületes bégetés közepette kergettek a kerítés túloldalára. A teljes egészében 3D-s program megannyi felvehető extrájával és változatos játékmenetével kicsiknek és nagyoknak egyaránt feledhetetlen játékélményt biztosít.

Megjelenés: 2000. augusztus

Sasa

FROGGER 2

Ismét olyan klasszikus, amely immáron másodszor próbálja meghódítani a fiatalabb korosztály játékos kedvű képviselőit. Az ősi Froggert (melyben egyetlen célunk a csúcsforgalom kellős közepében átterelni kis békánkat az úttest túloldalára) jócskán túlszárnyaló újabb epizód szakított az elődre jellemző játékmenettel. Az Atari Games legújabb játéka immáron joggal nevezhető platformjátéknak, hiszen hét különböző világban, 21 szinten keresztül ugratók, mozgó és lengőelemek segítségével kell Lilli Frogot eljuttatni a győzelemhez. Természetesen a játék nem veszi fel a versenyt a Rayman egyetlen epizódjával sem, de a kicsik biztosan remekül szórakoznak majd a kis béka legújabb kalandjain.

Megjelenés: 20000. augusztus

Sasa

ODDWORLD: MUNCH`S ODDYSEE

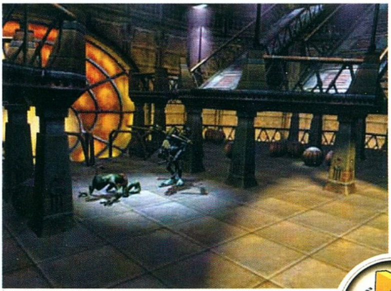
Hogyan éreznéd magad, ha csapdába szorultan, törött lábbal, megkínzottan, agyadban implanttal kellene megmentened fajodat a fenyegető kipusztulástól?! Munch és Abe őrangyalaként ismét rád vár majd a feladat, hogy segíts barátaidon ebben a neurotikus világban...

Az Oddworld univerzum legújabb epizódját még nem volt lehetőségünk kipróbálni, de a kiállításon bemutatott PS 2 demo meggyőzött arról, hogy ez a Munch's Oddysee sem okoz majd csalódást az Abe-ek híveinek, sőt. Amint döbbenten szemléltem a pergő képsorokat, s próbáltam megfejteni, melyik részlet maga a játék, s mikor látok összekötő elemeket, olyan szavak törtek elő belőlem, mint igényesség, profizmus, jövő.

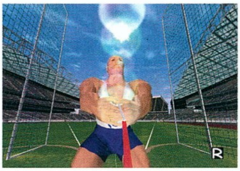
A kategória pedig lassan meghatározhatatlan, hiszen akció, kaland, szerepjáték, stratégia és szimulátorötvözet egyben, besorolhatatlan... eredeti. A megjelenítés pedig igazán XX. századi akár az animációkat, akár a változatos kamera-beállításokat felkínáló játékot vesszük a legszigorúbb nagyító alá.

Megjelenés: 2000. vége

Lily



SYDNEY 2000



Nem is emlékszem, hány éve játszottam utoljára igazi sportprogrammal. Most nem a labdajátékokra gondolok, melyekből épp elég készül, hanem azokra a borzalmasan fantáziátlan, mégis valami felfoghatatlan módon örömet okozó atlétikai programokra, melyeknek köszönhetően a ZX Spectrum fénykorában hetente cserélte le az ember a botkormányát.

Az Eidos Interactive vásárolta meg az olimpiai játékok számítógépes jogait, így az ő jóvoltukból ismét kipróbálhatjuk, mire lennénk képesek, ha nem az egér precíz mozgatása lenne a legfárasztóbb mozdulat, amelyet gépünk előtt ülve végrehajtunk. A lehetőségek között síkfutás, gátfutás, kalapácsvetés,

gerelyhajítás, hármasugrás, magasugrás, úszás, biciklizés, súlyemelés, műugrás és mindenféle egyéb nyalánkság szerepel.

Kétféle módban próbálhatsz szerencsét: egyszerű akcióban és olimpiaiban. Ez utóbbi érdekesebbnek tűnik, mivel minden sportágban külön atlétát indíthatsz, az ő kiképzésük lesz a feladatod. Először edzőtermekben, majd kisebb versenyeken kell megállniuk a helyük, csak ez után léphetnek be a stadionba, hogy megküzdjenek a legjobbaknak járó aranyéremért.

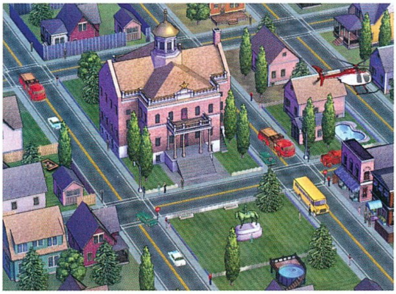
Természetesen mindezt a legkorszerűbb háromdimenziós megjelenítésben, motion capture technológiával élethűvé varázsolva és a régi sportesemények videojeleneteivel dúsítva élvezheted. A készítők olyannyira figyeltek a részletekre, hogy a stadionok pontos másolatán túl a harminckét induló ország sportolói is szülőhelyükre jellemző vonásokkal rendelkeznek, s még a televíziós kommentátor is az általad választott nyelven szólal meg. Ha ez tényleg igaz, már csak a látvány is elég lesz a szórakozáshoz. :)

Ám nem szóltam még az utolsó érdekességről: lehetőség lesz többjátékos mód indítására is, így egyszerre legfeljebb nyolcan vehettek részt a versengésben. Ne kérdezd, hogyan lehetséges ez például gerelyhajításban, elképzelésem sincs, de bízom benne, hogy Eidosék kicsit több fantáziával rendelkeznek. :) Mindenesetre augusztusban kiderül, mit tudnak összehozni.

Megjelenés: 2000. augusztus

Bird

SIMS VILLE



A Maxis neve igazi fémjel volt, míg Sid Meier állt az élén. A mester távozásakor azonban a cég megingott, s véleményem szerint a Sims megjelenése volt az, ami visszahozta a régi fényt.

A Simsszel a fejlesztők olyan szimulátort alkottak, melyben megfigyelheted és befolyásolhatod az emberek életét, s ezzel sokak számára elkészítették minden idők egyik legérdekesebb játékát.

Már készül a folytatás, melynek központjába a család kerül, s a városok építésekor nem csupán otthonokat vagy boltokat hozol létre.

A Sims Ville embereinek személyisége meghatározza majd viselkedésüket és érdeklődésüket is. A lusták leginkább karosszékeikben henyélnek majd, míg a sportosak lelkesen bicikliznek a városkában. Beállítottságuktól függ majd az is, melyik étterembe mennek vacsorázni, vagy éppen milyen stílusú boltot részesítenek előnyben. Sőt, embereid természete otthonuk szépítgetésében és kialakításában is meglátszik, s lesz, aki teniszpályát épít a hátsó kertben, míg mások inkább a kutyájuknak teremtenek luxuskörülményeket.

A simek anyagi helyzetét is tükrözi majd otthonuk, s az elszegényedett réteg piszkos ablakait, elhanyagolt udvarát a módos szomszédok nem nézik majd szívesen, így mindannyiuk sorsát kedvezően befolyásolod, amikor segítesz a szegényeknek, vagy esetleg másik városrészbe költözteted őket, ahol munkát találhatnak és gondjaik megoldódnak.

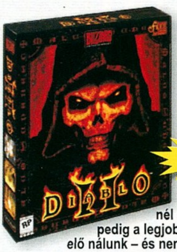
S a gyönyörű hóesésben ne feledkezz majd meg arról sem, hogy a simek vásárlókedvét ki kell elégítened, különben elhagyják városodat...

Megjelenés: 2001.

Lily

CD GALAXIS

Might & Magic 8
Egy másik nagyszerű akció szerepjáték, mely most AJÁNDÉK comics figurával kapható!



Diablo 2
JÖN !!! JÚLIUSBAN

Elsőnek szeretnél hozzájutni? Mégpedig a legjobb áron? Jegyezd elő nálunk – és nem fogsz csalódni!

Traffic Giant

Euro 2000

KA-52 T. Alligator

Tycoon Collection

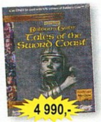
Majesty

Mobil 1 Rally Champ.

Warcraft 2

Rayman 2

Diablo



Baldur's Gate Mission: TotSC

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Lords Of Magic

BLIZZARD Legends

Egy csomagban: Diablo, StarCraft + Brood War küldetés, WarCraft 2 + Beyond The Dark Portal küldetés + BattleNet

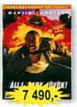
7 990,-

FILMEK – FILMEK – FILMEK **DVD** FILMEK – FILMEK – FILMEK

Mátrix

Alien (sor./db)

A világ nem elég



Állj, vagy jövök

12 O'Clock High	9 990
3D Minigolf Deluxe	2 990
3D Ultra Pinball 1+2	2 990
A-10 Cuba	1 990
Aces Collection	1 990
Action Hall Of Fame	2 990
Age Of Wonders	7 990
Airport Inc.	8 990
Alpha Centauri	4 990
Apache Havoc	1 990
Baldur's Gate	5 990
Baldur's Gate Mission	4 990
Baldur's Gate Gold	9 990
Barbie	7 990
Barrage	1 990
Behind The Magic SW	7 990
Billiard Clubhouse	3 990
Birthright	2 990
Blade Runner	3 990
Blood 2	2 990
Broken Sword 2	1 990
Buggy	2 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 99/00	7 990
Chessmaster 7000	9 990
China: Forbidden City	2 990
Close Combat 4	9 990
C&C MegaBox	3 990
C&C Worldwide Warfare	9 990
C&C Tiberian Sun	9 990
C&C TS Mission	6 990
Commandos	4 990
Commandos Mission	4 990
Croc 2	JÖN
Daikatana	JÖN
Dark Reign	2 990
Demolition Racer	9 990
Diablo	1 990
Diablo 2	JÖN
Diplomacy	7 990
Dogs Of War	9 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper 2	6 990
Elements	2 990
(Earthworm Jim, Interstate 76 A-10 Cuba, Mechwarrior 2 M.)	
Enemy Engaged	9 990
Euro 2000	9 990
European Air War	2 990
Extreme Flight Pack	4 990
Extreme Mountain Biker	2 990
Extreme Paint Bawl	1 990

Extreme Tennis	1 990
F1 2000	9 990
F/A-18 (Jane's)	9 990
FIFA Soccer 2000	6 990
Final Fantasy VIII	7 990
Fleet Command	4 990
Flying Heroes	9 990
Force Commander	9 990
Furby	7 990
Gabriel Knight + U. R.	2 990
Game Commander	4 990
Game Hunter	1 990
Glover	2 990
Gorky 17	5 990
GP 500	4 990
Grand Prix 2	2 990
Grand Prix 3*	9 990
Grand Prix Legends	2 990
Grand Prix World	9 990
Gunship	9 990
Grand Theft Auto 2	5 990
Grand Touring	1 990
Half-Life Generation	9 990
Half-Life	5 990
Half-Life Mission	5 990
Hardwar	1 990
Heretic 2	2 990
Heroes Of M & M 2	3 990
Heroes Of M & M 3	7 990
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous	6 990
Hidden & Dang. Miss.	3 990
Homeworld	7 990
Hoyle Classic Coll.	6 990
Icewind Dale*	9 990
Imperium Galactica 2	7 990
Incredible Machine 3	1 990
Jazz Jack Rabbit 2	2 990
Jedi Knight Gold	7 990
KA-52 Team Alligator	10 990
Kingpin	5 990
Klánok	6 990
Knights & Merchants	2 990
Larry Collection (1-7)	2 990
Lemmings Revolution	8 990
Lighthouse + Rama	2 990
Lode Runner	1 990
Lords Of Magic	1 990
Lucky Luke - Dalton's	7 990
M1 Tank Platoon 2	2 990
Machines	2 990
Magic The Gathering	2 990
Majesty	7 990

Martian Gothic Unific.	9 990
MAX	2 990
MechCommander Gld	2 990
Mechwarrior 2 Mercen.	1 990
MegaPak 9	3 990
Mig Alley	3 990
Might & Magic 8	9 990
Monkey Island 3	9 990
Myth 1: Fallen Lords	2 990
Myth 2: Soulblighter	2 990
NBA Live 2000	6 990
Need For Speed 3	3 990
Need For Speed 4	6 990
NFS. 5: Porsche	9 990
Nocturne	7 990
Nomad Soul	5 990
NOX	9 990
Outcast	5 990
Panzer General 3D Ass.	9 990
Pax Corpus	1 990
People's General	2 990
Pitfall	1 990
Phantasmagoria 2	1 990
Phantom Menace	9 990
Planescape Torment	9 990
Police Quest Collection	1 990
Police Quest SWAT	1 990
Police Quest SWAT 2	1 990
Police Quest SWAT 3	9 990
Populous 3D	5 990
Premier Manager 99	2 990
Pro Bawl	1 990
Pro Pilot	1 990
Pro Pinball 2: Timeshck.	1 990
Pro Pinball Collectors	9 990
Pro Pool	1 990
Quake 3 Arena	9 990
Racer	9 990
Rahjongg	3 990
Rally Bajnokság Deluxe	3 990
Rally Championship	6 990
Rally Masters	10 990
Rayman 2	2 990
RC Racing	7 990
Red Baron	1 990
Return To Zork	1 990
Revenant	3 990
Ring	2 990
Riverworld	1 990
Risk 2	9 990
R. Williams Anthology	2 990
Rogue Squadron	9 990
Rogue Spear	7 990

Rogue Spear Mission*	6 990
Sabrina: Brat Attack	7 990
Sabrina: Spellbound	6 990
Saga - A vikingek h.	4 990
Screamer 2	1 990
Sega Rally 2	4 990
Sentinel Returns	2 990
Settlers 2	3 990
Settlers 3	5 990
Settlers 3 MIssion 1	3 990
Settlers 3 M. Amazons	5 990
Settlers 3 Big Pack	11 990
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990
Shogun: Total War*	9 990
Sims	9 990
Sin	2 990
Sinister Unleashed	5 990
Soldiers Of Fortune	9 990
Soul Reaver	3 990
South Park Rally	3 990
Starsiege	1 990
Star Trek: Armada	9 990
Star Trek: Hidden Evil	9 990
System Shock 2	5 990
Theme Hospital+Park	4 990
Theocracy	5 990
Thief 2	7 990
TOCA Touring Car 2	4 990
Tomb Raider Gold	4 990
Tomb Raider 2 Gold	4 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Tycoon Collection	6 990
(Rollercoaster Tyc., Railroad Tycoon 2, Transport T. Dlx)	
Ubik	2 990
Ultima IX: Ascension	9 990
Ult. Soccer Manager 98	1 990
US Air Force	9 990
Viper Racing	1 990
V-Rally	2 990
Warcraft 2	1 990
Warlords 3	2 990
World War II Fighters	4 990
Worms 2	2 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	9 990
X-Wing Collector 3D	9 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

Kérd teljes katalógusunkat, ingyen kiküldjük!

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18
Telefon: 361-4061

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat 10-13
Telefon: 321-1565

www.cdgalaxis.hu
Friss, teljes árlista az Interneten, vagy FaxBank: 2-333-666 / 2345 #

KÉNYELMES FUTÁRSZOLGÁLAT
Nem kell rohangálnia, keresgélnie, főnie vagy áznia az utakon, mert Budapesten belül még megrendelésének napján kézhez kapja a kért termékeket!

479-0933
MÉG AZNAP!

4.800 Ft felett: 500 Ft
19.500 Ft felett: INGYENES

A termékeket biztonságos és diszkrét kartondobozba csomagolva szállítjuk ki!
Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-16h

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára! Akár már másnapra!
Postázás biztonságos kartondobozba csomagolva!

479-0933
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Rendelésfelvétel: H-P 10-18h, Szombat 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát tartalmazzák.

F1GP 3

StartBox

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
Megjelenés: 2000. nyara
Web: www.grandprixgames.com

Hatalmas várakozás előzte meg a tavalyi ECTS legjobb PC-s játékának nyilvánított Grand Prix 3 E3-as bemutatkozását. Szerencsére az autószimulátorokra éhes közönségnek nem kellett csalatkoznia Goeff Crammond mesterművében. A kiállításon sikerült szóba elegyednem az F1GP3 hivatalos teszterével.

Ha jól látom, a játékban az 1988-as csapatok és versenyautók szerepelnek, meg tudnád mondani, hogy mi ennek az oka?

Igen. A professzionális szimulátorok készítéséhez szükség van a szezon összes autójának technikai adatára. Mivel az előírásokat a FIA és a csapatok évről-évre megváltoztatják, a kiadási határidő érdekében kénytelenek voltunk a régebbi adatokkal dolgozni. A rajongóknak azért nem kell kétségbe esniük, mivel az új versenyidények paramétereit idővel patch formájában publikáljuk. De még egyszer le kell szögeznem, hogy a valósághű szimulátor készítéséhez nagyon sok időre van szükség, és az sajnos ellenünk dolgozik.

Az 1996-ban megjelent F1GP 2 igazi mérföldkőnek számított, akkor azt Goeff jórészt egymaga készítette. Hogyan készült a sorozat legújabb darabja?

A második rész kiadását követően a Microprose sportrészlege és Goeff rövid pihenőt tartott, majd még ugyanabban az évben nekiláttak az új epizód elkészítésének. Goeff akkor még ragaszkodott a software-es renderelési módhoz, de a Hasbro nyomásának hatására kihasználta a 3D-s gyorsítókártyákban rejlő lehetőségeket. A fejlesztés során a csapat létszáma jelentősen megnőtt, de Crammond úr mindvégig jelen volt, és felügyelte a tökéletes fizikai modell elkészítését.

Mondanál néhány szót a GP3 fizikai modelljéről, az időjárási viszonyokról és az ellenfelek intelligenciájáról?

A GP3 a mai számítógépparkok keretein belül a legjobb Forma 1-es szimulátor lesz, amihez a tökéletes fizikai és törési modell is nagyban hozzájárul. A versenyautók darabjaikra törhetnek, és a levált alkatrészek ugyancsak a fizika törvényeinek megfelelően fognak viselkedni az aszfalton. A FIA-tól kapott adatokat hajszálpontosan adaptálták a grafikus motorban, ehhez több Forma 1-es csapat is gratulált. Elképzelhető, hogy a második rész példáját követve több versenyistálló használja majd saját tesztelésre a GP3-at. Természetesen az időjárási viszonyokat is beépítették a játékba, Goeff ezúttal azonban nem a látványosságra, hanem a valósághűségre törekedett, tehát le kell mondanunk a manapság oly divatos szemkápráztató effektusokról, ellenben azt hiszem, hogy a játékélmény mindenkit kárpótol majd. Az ellenfelek AI-ja már a második rész megjelenésekor is példaértékű volt, ígérem, a GP3-ellenfelei úgy fognak viselkedni, mint az igazi pilóták... majd meglátjátok.

Említetted, hogy a csapatok technikai adatai évről évre megváltoznak, ugyanez igaz a verseny szabályrendszerére is. Hogy érintette ez a fejlesztést?

A GP3 teljes mértékben hű a Forma 1 szabályrendszeréhez, és az is marad a kiadást követően is. Hónapról hónapra tervezzük az esetleges szabálymódosítások korrigálását. Véleményünk szerint az interneten kiadott patch-eknek a játékok tökéletesebbé tételét kell szolgálniuk, nem pedig a programozó baklövéseinek korrigálását. A játék programozási struktúrájának köszönhetően rugalmasan alakíthatjuk a GP3 fizikai modelljét. Ha a versenyautó aerodinamikai mutatói megváltoznak, vagy esetleg új terelőszárny kerül fel rá, akkor csak le kell tölteni a játék honlapjáról a frissítést.

Végezetül áruld el légy szíves, meddig kell még várni a játék megjelenéséig?

A GP3 már majdnem teljesen készen van, a tesztelés a fejlesztéssel párhuzamosan zajlik. Ha minden a tervek szerint halad, akkor a játék legkésőbb júliusban a boltok polcaira kerül.

Köszönöm az interjút, és gratulálok a munkátokhoz!

Sasa
sasa@vogel.hu

RED ALERT 2

StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2000. november
Web: www.westwood.com

Jó néhány év eltelt már a Dune 2 megjelenése óta, s nagyon úgy tűnik, hogy a Westwood még mindig ebből az ötletéből él meg. Kétévente a piacra dob egy játékot, sorra hozza ki a kiegészítő-lemezeket, melyeket mi, vásárlók pedig boldogan veszünk meg. A Westwood még az E3 előtt bejelentette, hogy az őszi szezonban a Red Alert 2-vel rukkol elő. Érdekes módon senki sem panaszkodott, nem emlegettek rókabőrt, s nem küldték el a kiadót melegebb éghajlatra. Éppen ellenkezőleg. Óriási várakozás előzte meg a kiállítást, s a Red Alert 2-t jelölték a kiállítás legjobb játéka címére.

Az EA standon az első utam azokhoz a gépekhez vezetett, melyeken a Red Alert 2 futott. Amint ránéztem a képernyőre, rögtön láttam, hogy ezzel a játékkal egész egyszerűen játszanom kell. Sokkal szebbnek tűnt, mint a Tiberian Sun. Ugyanazzal a motorral készült, de az egységek mégis kidolgozottabbak voltak. A bemutató pályán a fejlesztők bevetették szinte az összes egységet. Úgy látom, hogy a Red Alert 2 ezt az ütőkártyát akarja kijátszani, még egyszer utoljára. Semmiféle korszakalkotó technikai fejlődésről nem beszélhetünk, mindent egy lapra tettek fel. Telenyomták új és izgalmas egységekkel, elkészítették minden idők legnagyobb pályáit, a többit meg rábízzák a játékosokra.

Az oroszoknak sikerült megvetniük a lábukat Amerikában. Kihasználták a szövetséges erők éberségének lanyhulását és a szovjet pszionikus parafenomének képességeit, valósággal lerohanták az Egyesült Államokat. Villámgyorsan kiiktatták a nukleáris támaszpontokat, s szinte az egész országot az ellenőrzésük alá vonták. Nem pusztítani akartak, „csupán" az Államok erőforrásaira fájt a foguk.

Mivel a kerettörténet nem tudott lekötni, ezért megkértem a fejlesztőt, inkább arról beszéljen, ami igazán fontos, vagyis az egységekről.

Mindkét oldal komoly változáson ment keresztül. A menüpontban már külön ikonok képviselik a gyalogosokat, a járműveket és az épületeket (olyan sok egység lett belezsúfolva a játékba, hogy rengeteg időt vett volna el az, amíg az elsőtől elérünk az utolsóig a sorban). Az oroszok inkább a szárazföldi hadviselésben jeleskednek. A harckocsijaik iszonyú erősek, de a szövetségesek végre megtalálták a hírhedt „tank rush" ellenszerét. A fejlesztő srác olyan helyzetet mutatott be, amelyben az oroszok 15 tankkal megpróbálták áttörni a védelmet. Aztán több tucat apró robot előmászott a háttérből, hozzátapadtak a páncélosokhoz, s szó szerint darabokra rázták őket. A támadó szakaszból összesen két harckocsi maradt épségben, azokkal meg a lövegtornyok végeztek.

A vörösök másik pusztító fegyvere a V2-es rakéta. Nem tudom a pontos nevét, de önjáró harci egységre lett felszerelve, s pillanatok alatt képes volt romba dönteni bármelyik épületet. Remekül bevált a gyalogság ellen is, mire azok cselhez folyamodtak. Bemenekültek az egyik házba, s amikor a rakétakocsik gyanútlanul

elhaladtak az épületek mellett, a rejtőzködő katonák váratlanul össztüzet nyitottak a járművekre, s rövid idő alatt meg is semmisítették őket. Ezeknek a rakétáknak a hatósugara meglehetősen nagy, de a szövetségesek erre is megtalálták az ellenszert.

A szárazföldi és vízi csapatok mellett a légierő is jelentős szerepet kap. Az amerikai vadászgépeket ugyan nem láttam, de biztosítottak arról, hogy a végleges változatban ott lesznek. Sikerült viszont megnéznem az anyahajókat, melyekről második világháborús vadászgépek szálltak fel rajokban. A sebzésük nem volt valami egetverő, viszont a lelőtt gépeket automatikusan pótolták. Az oroszoknál a legizgalmasabb légi jármű a Zeppelin léghajó, melynek talán a legnagyobb előnye az, hogy nem kell a bombákat utántölteni. Nem árt, ha mindenki körbeveszi a bázist légvédelmi ütegekkel...

A földön légvédelmi ütegeket, a tengeren Patriot rakétákkal felszerelt cirkálókat helyeztek üzembe. Ezek meglehetősen jó hatásfokkal lőtték le az ellenséges rakétákat. Egészen addig, amíg az oroszok által irányított óriáspolip rá nem fonta a csápjait a hajótestre. Ezek a szörnyek a kisebb hajókat (naszádok, őrhajók) egyből elsüllyesztik, s a nagyokat (cirkálók, csatahajók) is jelentősen lelassítják. Azonnal az ellenszer után érdeklődtem. Kiderült, hogy az amerikaiak a delfinekkel kísérleteztek, s őket vetik be a polipok ellen.

Megnőtt a gyalogos-hadtestek jelentősége. A Red Alert 2-ben nem golyófogók, komoly stratégiai szerepük lesz. Az egyik legérdekesebb szövetséges katona képes bárhová átteleportálni a térképen. Kiváló felderítők, viszont a megérkezés után néhány másodpercig harcképtelenek, ennyi idő kell, míg magukhoz térnek. Az oroszok sem tétlenkedtek. Pszionikus egységük képes a hatalma alá vonni a szövetséges katonákat. A Tiberian Sunhoz hasonlóan a Red Alert 2-ben is lesz tapasztalati szint, amely jelentősen befolyásolja a harcoló alakulatok képességeit (a pszionikus magasabb szinten akár több embert is képes egyszerre irányítani). Sokunk kedvence lesz a kém, aki az álcázást tökéletesre fejlesztette. Gond nélkül besétálhatunk vele az ellenséges gyárakba, s ellophatjuk az ellenfél technológiáját. Ezzel a módszerrel akár „hibrid" egységeket is legyárthatunk (orosz és amerikai tulajdonságokkal egyszerre). Különösen érdekes dolgokat művelhetünk, ha két különböző karakter összedolgozik. A mezőn legelésző békés teheneket az orosz pszionikus elkábítja, majd ezután a kommandós felcsatol a szerencsétlen pára hasára egy időzített bombát. Összeszednek egy egész csordára való négylábút, majd behajtják őket a szövetséges bázisra. Aztán kárörvendő arccal megnyomják azt a bizonyos piros gombot...

Rákérdeztem a végső, nagy fegyverekre is. Az oroszoknál természetesen maradt az atomrakéta (sajnos ezt nem lehet lelőni a levegőből). A hatása nagyon durva, adott sugarú körben a katonák egyszerűen elpárolognak, majd az azt követő tűztenger lángra lobbantja a túlélőket (volt olyan, aki a folyóba ugrott be, hogy eloltsa a lángokat). Az amerikaiak olyan módszert fejlesztettek ki, mellyel befolyásolni tudják az időjárást, képesek viharfelhőt gerjeszteni az orosz bázis felett. Igazán látványos, ahogy a villámok csapkodnak, de messze alulmúlja az atombomba erejét.

Ez persze korántsem a teljes lista, hiszen a fejlesztés még javában folyik a Westwood műhelyében. Az azonban már most látszik, hogy a játék sokáig vezetni fogja a toplistákat, s lesz mivel játszanunk, míg a Tiberian Twilight megérkezik.

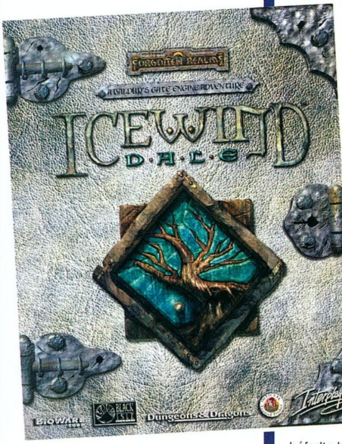
Mocsy

ICEWIND DALE BÉTATESZT

StartBox
Fejlesztő: BioWare
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. július
Web: www.interplay.com

Hamarosan mindannyian játszhatunk már a Black Isle Studios következő programjával, melyet ismét csak a fantasy játékok megszállottainak készítettek. Az általam tesztelt verzió nagyjából egyharmadát mutatta be a már béta fázisban lévő Icewind Dale-nek. Sajnos a megjelenés tekintetében nem lennék optimista, még rengeteg kisebb programhiba szakítja meg a magukkal sodró eseményeket, a játékélményt rendre megtöri valami. Ettől függetlenül már látható, hogy közel Baldur's Gate-szintű programról van szó, amely ismét az Elfeledett birodalmak, R. A. Salvatore világába visz el minket…

Remélem, mindannyian ismeritek a Baldur's Gate-et (aki nem, az rohanjon azonnal, és vegye meg, már nagyon jó áron beszerezhető, és hosszú hetekre tökéletes kikapcsolódást nyújt), amely 1999 egyik legsikeresebb programja, legjobb RPG-je volt! Az AD&D 2nd edition szabályaira épült játék méretes rajongótábort tudhat magáénak, tagjai alig várják a folytatás, illetve kiegészítő megjelenését. A kínt hamarosan, ideiglenesen enyhítheti az Icewind Dale, de csak részben. Következzenek hát a részletek!



Első lépésként a parti létrehozása lesz a feladat. A nagy elődtől eltérően most a történet nem egyetlen főkarakter kalandját dolgozza fel, ezért az egyjátékos módban is megalkothatjuk álmaink hatfős csapatát. Ennek rengeteg előnye van, hátránya pedig mindössze annyi, hogy napokat vehet el életünkből, mire minden általunk generált karakterrel elégedettek leszünk. Az Icewind Dale még szintén az AD&D 2nd editiont használja alapul (míg az év végén megjelenő Baldur's Gate 2 már a harmadik kiadást), így ezen a téren nem lesz újdonság (fajok: ember, elf, fél-elf, gnóm, törp és félszerzet, karakterosztályok: harcos, pap, kósza, lovag, druida, tolvaj, bárd, varázsló és nyolcféle szakosodott mágus). A lustábbak számos előre generált karakter közül választhatnak, ha úgy tetszik.

Üres helyeket nem érdemes hagyni, mert igaz, lesz NPC, aki ideiglenesen csatlakozik hozzánk, de követi a csapatot, nem szükséges hogy beálljon. Ideális esetben legalább két harcos kaszt, valamint tolvaj, pap (harcos-pap), varázstudó és esetleg kósza vagy dalnok alkotja a csapatot. Sajnos itt rögtön meg kell említenem, hogy az Icewind Dale-ben sokkal kevesebb a szöveg, és több az akció, a BioWare beerősített a "hack & slash" módba, ezért van szükség inkább az erős fizikumú és jó nagyot sebző karakterekre. Talán úgy gondolták, így nagyobb réteget célozhatnak meg, bár nem hiszem, hogy pl. a Diablo 2 táborát el lehetne ezzel hódítani.

Fontos információ még, hogy a BG-ben elmentett karaktereid importálására nincs lehetőség! Vigasztalásul elmondom, hogy a szintblokk viszont jóval magasabb, nagyjából tizenötödik (tolvajoknak akár tizennyolc) szintig lehet fejlődni, így a varázslók és papok akár hetedik szintű bűvigéket is használhatnak majd.

Szintén jó tudni, hogy szép számmal akadnak élőholtak a történetben, ezért a lovagok és a papok felcsillanthatják karakterük igazi szépségeit…

Ha a kalandozó csapat megszületett, nekivághatsz a Kuldahar környékén feltűnt Gonosz hatalmak felderítésének, és elpusztításának. Ehhez mindenek előtt Easthavenben lesz dolgod, ahol a szép hófedte hegyvidéken apró falu lakóit ismerheted meg. Itt készül nagy útra Hrothgar, aki szívesen lát az expedícióban, feltéve hogy túléled az ezt megelőző kisebb küldetések megpróbáltatásait…

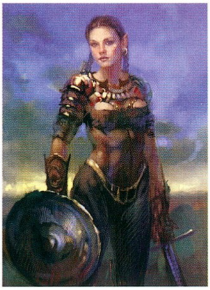
Mielőtt megijednétek, nem szándékom most a végigjátszás megkezdése, inkább folytatnám tapasztalataimat és a cég ígéreteit.

HOGYAN VISZONYULNAK HOZZÁD MÁSOK

Tapasztalataim szerint beszélgetések ide vagy oda, tetteid és szavaid nem befolyásolják hírnevedet. Igaz, megbánthatsz egyes karaktereket, de ez nem hat ki például az egész falu hozzád való viszonyára, mint ahogy a templomi adományoknak sincs semmilyen haszna, legfeljebb jólesnek a lelkednek. Így ezek akár ki is maradhatnának, vagy remélhetőleg még változni fognak.

TOLVAJ A CSAPATBAN

Érdemes szót ejteni róluk külön is, mert nagyon úgy tűnik, hogy tolvaj karakter nélkül csaknem lehetetlen végigjátszani ezt a



történetet (is). A zárt ajtók és a rengeteg csapda nélkülözhetetlenné teszi az árnyakban otthonosan mozgó kalandozókat. A konkrét tolvajlást magam nem próbáltam, pedig elvileg az is lehet, hogy az NPC-k lopjanak meg téged, bár a bétában nem volt erre példa. A BioWare ígérete szerint viszont lesz ilyen, csak azt nem tudom, hogyan lehet megúszni...

HÁTTÉR

Remélem, tudjátok, hogy a történet R. A. Salvatore azonos című regénytrilógiáján alapul. Az Elfeledett birodalmak történetéből bizonyára jólesően ismerős lesz néhány név, isten, helyszín, varázstárgy... A teljesség igénye nélkül nevek: Tempus, Talos, Silvanus, Bhaal, Helm, Moradin, Mielikki, Auril, Malar.

MULTIPLAYER

A bétaverzióban még kizárólag az egyjátékos módot tesztelhettem, de elvileg a neten és hálózatban is kalandozhatunk együtt 2-6-an, ami talán még nagyobb élmény is lesz, mint a BG volt, hiszen itt több szerep jut az akciónak, mint a beszélgetéseknek. Az igazi csapatmunkához ajánlom a helyi hálózatot, vagy a verbális kommunikációt (roger wilco), hogy a játékmenet ne legyen túl vontatott.

PÁR SZÓT A KÜLCSÍNRŐL

A grafika szemmel láthatóan olyan, mint a BG volt. Ez egy éve még tökéletesen elég volt, ám ma már véleményem szerint igen kevés. A 640x480-as felbontás majdhogynem szégyen, függetlenül attól, hogy ehhez képest az ID szép. Enyhítő körülmény, hogy a motor már támogatja az Open Glt is, így finom köd és néhány látványos fényhatás feldobhatja az amúgy természetesen nem csúnya játékteret. Akik a Planescape-pel is kalandoztak, és élvezték a nagyobb karakterek látványát, azok bizonyára lekókadnak most kicsit, mert az ID ismét a BG-ben megszokott megjelenítést használja. De legalább láthattok néhány igazán gigantikus méretű szörnyet (jetit, küklopszot, sőt óriás rovart is).

ÖSSZEGZÉS

Az Icewind Dale nem hoz semmi forradalmit és nem is túl szép, ráadásul a párbeszédek csökkentése miatt egészen más típusú játékélményt kínál, mint elődje, ami persze nem feltétlenül baj. A legnagyobb pozitívum, hogy teljes kalandozó csapatot irányítunk, s a vezér nemléte miatt nincs olyan kulcskarakter, akinek a halála a játék automatikus elvesztését, azaz kudarcunkat jelentené. De hiszen pont ezt ígérték a fejlesztők: könnyen játszható, akciódús szerepjátékot. Úgy tűnik, ezt meg is kapjuk. Nem ítélkeznénk hát elhamarkodottan, megvárom a teljes verziót, aztán visszatérünk rá...

Lily

UNOFFICIAL BG KIEGÉSZÍTŐ

Amatőr kezdeményezésnek indult, ám egyre komolyabbnak tűnik a TeamBG által készülő, nem hivatalos Baldur's Gate kiegészítő. A Dark Side of the Sword Coast futtatásához természetesen szükség van a hivatalos BG-re, sőt feltelepített Tales of the Sword Coastra is.

A csapat ígéretei szerint munkájuk gyümölcse 9-12-es szintű kalandozókkal élvezhető, ezért először érdemes végigjátszani a hivatalos sorozatot. Ezután következhet az általuk kínált négy fő küldetés, melyek teljesítéséhez harminc új területet fedezhetsz fel, ahol nyolc NPC várja, hogy csapatodba léphessen, sőt, a paletta száz varázslattal is bővül. Érdekesség az a mellékelt kis program is, amellyel elmentheted a párbeszédeket és karaktereidet is. Az xp-határ pedig kétmillió.

Így látatlanban csak elborult és krónikus hiányjelenségekkel küzdő kalandozóknak ajánlom.

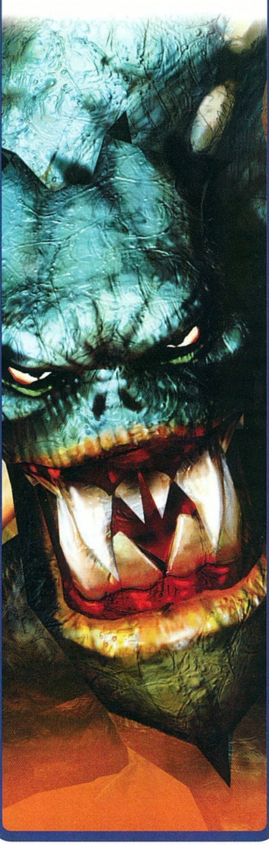
Honlap: www.teambg.com

GIANTS

StartBox

Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Interplay
Megjelenés:
Web: www.interplay.com

Számomra a kiállítás legnagyobb meglepetését az Interplay standja okozta. Az általuk kiállított játékok mindegyike igazi csemegének ígérkezik, de a legnagyobb siker várományosa minden bizonnyal a Shiny színeiben versenyző Giants Citizen Kabuto lesz. A titánok harcáról a Giants fejlesztő programozójával beszélgettem.



Az interneten szállingózó pletykákból arra lehetett következtetni, hogy a Giants akciójáték lesz, de ahogy elnézem, ennél azért jóval többről van szó.

Igen, a Giants nem egyszerű akciójáték, hanem taktikai és stratégiai elemekre építkező program, amelyben az ügyességünkön kívül szürkeállományunkat is igénybe kell vennünk.

Mesélnél nekem a Giantsben szereplő három különböző fajról?

Ahogy azt említetted, a játékban három homlokegyenest eltérő tulajdonsággal és mérettel rendelkező fajjal játszhatsz. Mindegyiknek az erőssége és a gyengesége más és más, ebből adódóan minden egyes típus eltérő játékstílust követel.

A Kabutók a nyers erő megtestesítői, méretükben több mint tízszeresei a Meccarynseknek és a Sea Reapereknek. Jaj azoknak, akik a közelükbe merészkednek. A Sea Reaperek a női nem megtestesítői, akik a mágia erejét használják ellenfeleik legyőzéséhez. A Meccarynsek a fegyverek és a technika fortélyainak mesterei, ők pusztító tűzerejükkel próbálják meg ellensúlyozni gyengeségüket.

Ha jól látom, a játékban egy negyedik faj is jelentős szerepet kap ..

Auch, majdnem megfeledkeztem róluk. Ők a Smartiesek, akik amolyan rabszolgaként funkcionálnak. Munkáljuk gyümölcsét a játékosok arathatják le, hiszen a rabszolgák készítik számukra a különböző power upokat, járműveket, varázslatokat és fegyvereket. Fontos megjegyezni, hogy a Smartiesek az egész birodalom területén bevethetők, így akár négy-öt bázist is kiépíthetünk segítségükkel.

Három faj, rabszolgák, kicsit bonyolultnak tűnik, nem lesz nehéz megbirkózni a ránk háruló feladatokkal?

Biztosíthatlak, hogy a Giants kezelhetőségével semmi gondod nem lesz. A főképernyőre drag and drop módon egereddel ráhelyezheted a számodra legszükségesebb ikonokat, és innentől kezdve gyerekjáték az egész. Az sem mellékes, hogy amíg az inventorydban kotorászol, vagy éppen a tárgyakat párosítod, a játék megáll, legalább is egyjátékos módban. A többjátékos üzemmódban azonban a gördülékeny játékmenet miatt kikapcsoltuk ezt a pillanat állj funkciót.

Ha már említetted, mondanál pár szót az egy- és többjátékos módokról?

A Giantsben 45 küldetés teljesítése után a single player mód befejeződik. Ezek a küldetések fokozatosan merítik el a játékost a lehetőségek tengerében, ám szerepük tulajdonképpen „csak" funkcionális. Ez alatt azt értem, hogy felkészítik a játékost a multiplayer összecsapásokra. Sokkal több energiát fektettünk a többjátékos mód elkészítésére. Véleményünk szerint a játékkészítő ipar fokozatosan az interneten játszható programok felé orientálódik. A Giants is ezt az irányvonalat követi. Minden egyes játékmódban nyolcan küzdhetnek meg egymás ellen, vagy szövetkezve egymással kooperatív módban az interneten, modemen vagy helyi hálózaton keresztül.

Hogy érted azt, hogy a többjátékos módra helyeztétek a hangsúlyt?

Minden egyes épületet, tárgyat, fegyvert és fajt több tulajdonsággal ruháztunk fel. A bázison kívül felépíthető lőállás, amely vészhelyzet esetén teleportként is funkcionál. A Kabuto által tojt tojás kikelthető, s az újszülött Kabuto felnevelhető. A rabszolgák építhetnek harci helikoptert, amelynek a két szárnyára felültethetjük társainkat. De a kedvencem a rejtőzködő bokor, amelyet magunk elé dobva, majd belebújva eltűnhetünk ellenfeleink szeme elől.

Végezetül kérlek, áruld, el hogy mikor kerül a boltok polcaira ez a csodálatos játék?

Sajnos nem tudom pontosan megmondani, de abban biztos vagyok, hogy legkésőbb Karácsonykor megtapasztalhatod, hogy „Egy sziget nem elég nagy hármótoknak".

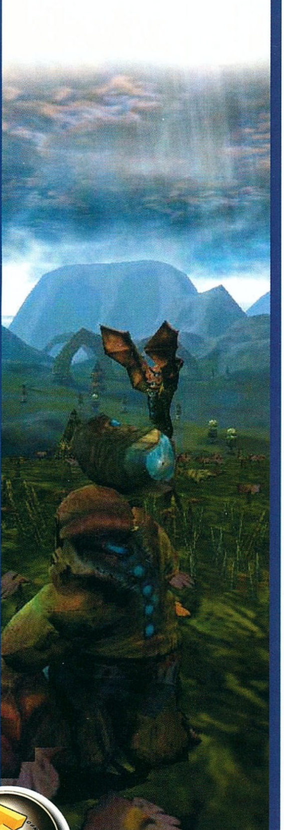
Sasa
sasa@vogel.hu

SACRIFICE

StartBox

Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. december
Web: www.interplay.com

Az E3-on az Interplay standja volt számomra a legszimpatikusabb. Sokat hallottam már a Sacrifice-ról, így letáboroztam hát a játék egyik fejlesztője mellé, s elhatároztam, addig nem mozdulok, míg ki nem derítem, mi is ez a hatalmas felhajtás körülötte.



Jól látom, hogy a Sacrifice-t a grafika fogja eladni, s nem a játékmenet?

A fejlesztő először meglehetősen csúnyán nézett rám, de aztán meglátta az újságírói jelvényemet, vett egy mély lélegzetet, s magyarázni kezdett.

Első pillanatra valóban úgy tűnhet, hiszen a játék grafikus motorja szerintünk is fantasztikusra sikeredett, de hidd el, hogy a fejlesztés során mindvégig a játszhatóságot tartottuk szem előtt. Igen régóta vagyunk már a szakmában ahhoz, hogy tudjuk, a szép grafika csak akkor ér célt, ha kiemelkedő játékélménnyel párosul. Igyekeztünk olyan játékot készíteni, melybe a játékosok az első pillanatban beleszeretnek (a grafikája miatt), de aztán a kezdeti eufória elmúltával ott ragadnak a gép előtt, mert olyan jó vele játszani.

Miben különbözik a Sacrifice a többi valós idejű stratégiától? Be lehet egyáltalán törni még erre a területre?

Azoknak a fejlesztőknek, akik manapság RTS-t kívánnak készíteni, valóban nehéz dolguk van. Óriási a konkurencia, itt elsősorban a Warcraft 3-ra, a Red Alert 2-re és az Age of Kings kiegészítőre gondolok. Véleményem szerint adott játék csak úgy lehet sikeres, ha valami újat ad a játékosoknak, egyszerű kezelni, s a kinézete miatt sem kell szégyenkeznie. A Sacrifice leginkább abban tér el a többi stratégiai játéktól, hogy mellőztük az unalmas erőforrás-gyűjtögetést. A játék központi figurája a varázsló, aki a mannáját felhasználva különböző lényeket idéz meg, hogy elhódítsa az ellenséges mágusok területét. Nincs bányászat, favágás, s ehhez hasonló unalmas tevékenység. Aki leül a Sacrifice-szal játszani, az az első pillanattól kezdve tömény akciót kap az arcába. Itt nincs megállás, nincs pihenés, nincs gyűjtögetés, az akció a kulcsszó.

Mit tudsz mondani a világot benépesítő lényekről s az őket létrehozó mágiáról?

Ez a kedvenc kérdésem. Amint látod, a képernyőt a különböző fajú karakterek népesítik be, melyekből közel 55 féle áll a rendelkezésünkre. Megidézhetsz egyszerű manót, de ha elegendő varázserővel rendelkezel, óriási sárkányok is melléd állnak, melyek a levegőből csapnak le szerencsétlen áldozataikra. A varázslatok palettája ugyanilyen széles. Alacsony szinten még csak a legalapvetőbb bűvigéket leszel képes használni, de később már olyan erőknek parancsolsz, melyek segítségével hatalmas forgószelet kavarhatsz, vagy akár óriási földrengést is előidézhetsz.

A játék címe Sacrifice, vagyis áldozás, van ennek a névnek valami jelentősége?

A csata után az elhullott lények szellemei még egy darabig a helyszínen maradnak, mondhatjuk úgy is, hogy kísértenek. Egy aprócska varázslat segítségével lehetőségünk lesz ezeket a kóbor lelkeket begyűjteni, s feláldozni az istenünk oltárán. Az áldozatok gyakoriságától függően előnyökhöz juthatunk, de azt még ne kérdezd mihez, ez még fejlesztés alatt áll, s hétpecsétes titoknak minősül.

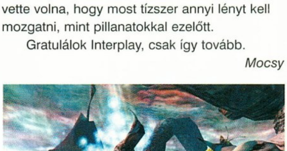
Ahogy a grafikát elnézem, biztosan erőmű kell majd a futtatáshoz...

Szó sincs róla. A Messiah-ban alkalmaztuk először ezt az eljárást. Az apró részletek csak akkor kerülnek ki a képernyőre, ha eléggé közel kerülnek hozzánk. A távoli lények és tereptárgyak nélkülöznek minden részletességet. Egy kicsit becsapjuk ugyan a játékosokat, de a játék cserébe a gyengébb gépeken is ugyanolyan sebességgel fut majd. Akkor sem lassul le, ha telepakolod a képernyőt démonokkal. Figyeld csak...

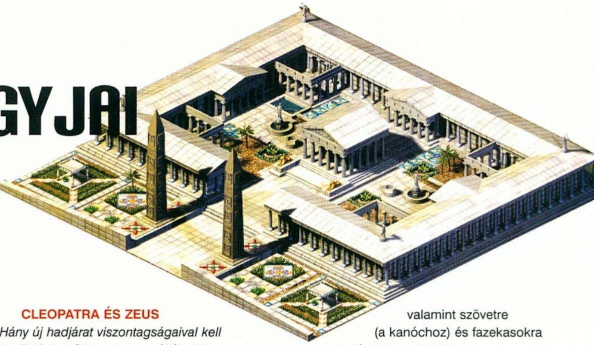
A fejlesztő ekkor néhány gomb lenyomásával televarázsolta a képernyőt szárnyas démonokkal, akik egyszerre felemelkedtek, s elindultak a legközelebbi harcmező felé. Legnagyobb meglepetésemre a kép meg sem rándult, a gép mintha észre sem vette volna, hogy most tízszer annyi lényt kell mozgatni, mint pillanatokkal ezelőtt.

Gratulálok Interplay, csak így tovább.

Mocsy



AZ ÓKOR NAGYJAI



Az Impression Games és a Sierra Studios március harmadikán jelentette be a Massachusetts állambeli Cambridge-ben, hogy a Pharaoh bővítőlemezének, a Cleopatrának készítési munkálatai végső fázisba értek. Épp kijózanodtam a mámoros ünneplés számos másnapjából, amikor április huszonegyedikén közhírré tétetett, hogy a nagyhírű városépítő sorozat hatodik tagja is nemsokára megszületik, mely a zengzetes Zeusz, az Olümposz Ura címet viseli majd. Rövidesen kitörölgettem az örömkönnyeket a szememből, és engedve a gyengéd unszolásnak igyekeztem kérdésekbe önteni elvárásaimat, melyek az elektronikus posta szárnyain máris elreppentek a Sierra Studios illetékes marketingosztályára. Nem váratott a válasz sem sokáig magára, hadd tegyem hát közkinccsé szabad fordításban a kapott információkat! Íme:

CLEOPATRA ÉS ZEUS

- Hány új hadjárat viszontagságaival kell szembesülnünk a Cleopatra, a méltán sikeres Pharaoh küldetéslemeze felinstallálása után?

- Négy hadjáratra szétosztva összesen tizenöt új küldetés vár a játékosokra. Történetünk az Új Királyság idején kezdődik, ahol a Pharaoh véget ért, így tovább követhetjük figyelemmel Egyiptom dicsőséges napjait.

- Mely valós valaha élt személyekkel és történelmi eseményekkel lesz alkalmunk találkozni?

- Lépéseinkkel követhetjük Tutankhamon és II. Ramszesz fáraók lábnyomait, valamint természetesen Kleopátra, a Nílus Királynője is részese lesz kalandjainknak. A Macedónia és Perzsia ellen vezetett hadjárat egyes eseményei szerepelnek a szituációk között, valamint a saját bőrünkön érezhetjük Kleopátra és Július Cézár ellenséges viszonyának következményeit is.

- Úgy hallottam, számos híres épület és emlékmű felépítésében is részt vállalhatunk. Megnevezne néhányat ezek közül?

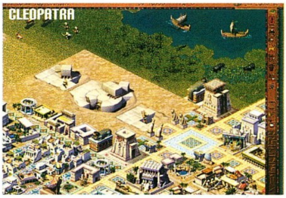
- A Cleopatrában többek között feladatunk lesz a Királyok Völgye síremlékeinek a megalkotása, az alexandriai világítótorony és a könyvtár felépítése, a Marcus Antonius dicsőségére emelendő Caesarium terveinek kivitelezése, valamint az egyiptomi uralkodók gazdagságát és hatalmát jelképező állatkert létrehozása is, és még sokkal több!

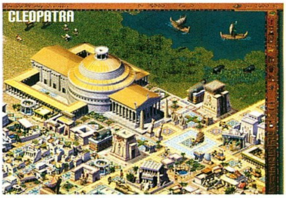
- Találkozhatunk új gazdasági, vagy egyéb lakossági célú épületekkel?

- Igen, rengeteg új foglalkozás képviselői lesznek jelen ezután. Ilyenek például a síremlékdíszítők, akiknek feladata a Királyok Völgye komor sírboltjainak pompázatossá tétele volt, és százszámra alkalmazták őket a szomszédos települések lakói közül az ókori Egyiptomban. A kutatók a nekik otthont adó városkák régészeti feltárása során jöttek rá, mekkora ipari kapacitást és munkaerőt kötöttek le annak idején az ilyen irányú művészeti munkálatok. Hennát termelő farmok tucatjai szállították a szívesen használt narancsvörös színű festék alapanyagát. Ezek természetesen a játékban is felbukkannak, valamint alkalmaznunk kell festékkészítőket is, akik a növényekből kivonják az értékes színezőanyagokat. Ezen kívül építenünk kell Painter's Guildeket is, melyek a művészek szálláshelyéül szolgálnak majd. A sírboltok örök sötétjébe fényt csempészni lámpások segítségével lehetett csak, tehát lámpakészítőt is alkalmaznunk kell, akinek importált olajra, valamint szövetre (a kanóchoz) és fazekasokra (a lámpatestekhez) lesz szükségük.

- Nézeteim szerint nem volt elég nagy választék a várost szépítő elemek terén a Pharaoh-ban. Bővülnek a lehetőségeink ezen a téren?

- Igen, új „szépítőszerek” egész csapata kapott helyet a Cleopatrában, melyek jóval





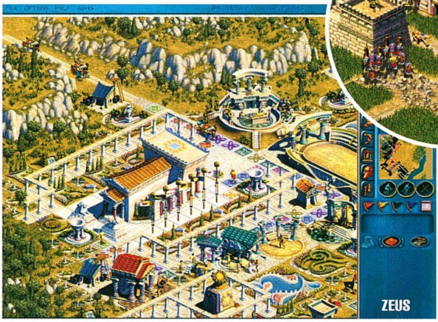
nagyobb teret biztosítanak a fantáziánknak a várostervezés során. Ha jól összeszámolom, több mint kétszer annyi lehetőség közül lesz alkalmunk válogatni e téren!

- Kik lesznek az ellenfeleink a csatamezőkön?

- A játékosoknak szembe kell nézniük a macedón, a perzsa és a római csapatokkal, de újabb belső ellenség is pusztít sírrablók képében, akik az örök nyugalom honából csenik el a túlvilági élet gondtalanságát biztosító javakat. Ezen kívül ellenségként köszönthetünk néhány újabb vadállatot is, vigyáznunk kell például a skorpiók halálos közelsége miatt!

- Igaz-e hogy a vallásra fordított több figyelemmel – az Istenek jóindulatát így kiérdemelve - akár az építési munkálatokat is felgyorsíthatjuk?

- Igen, az Istenek hatalmában áll, hogy ha kedvük tartja, jelentősen befolyásolják az emlékművek befejezésére fordítandó idő



mennyiségét. Ez nem csak az új küldetésekre, de a Pharaoh régi misszióira is igaz, miután felinstalláltuk a Cleopatrát. Itt érdemes megemlítenem, hogy a telepítéssel feloldjuk az összes eredeti küldetést, tehát bármely korábbi feladatot újra végrehajthatunk eztán tetszőleges sorrendben!

- Mindig belecsikordult a fogam, amikor jól képzett, véres csaták során keményre edződött veterán csapataimnak búcsút kellett intenem minden feladat elvégzése után. Változott e téren valami a Cleopatrában?

- Igen. Egyes küldetések végeztével magunkkal vihetjük hűséges harcosainkat a következő megpróbáltatásokkal való szembenézésre, ezen kívül némely esetekben az adott vidékre később visszatérve üdvözölhetjük a kezünk alatt eggyé kovácsolódott és helyőrségbe hátrahagyott korábbi seregünket is.

- Játékostársaimmal együtt sokan nehezményeztük a teljesen 2D-s megjelenítési formát, melyet az épületek és emlékművek megjelenítésekor alkalmaztak. Láthatjuk-e vajon az építmények hátulját a Cleopatrában?

- Nem változtattunk a grafikai engine-en a program készítése során, tehát minden marad a régiben. A jobb rálátás érdekében elforgathatjuk városunkat, de mindig minden ugyanúgy szembefordul majd velünk, de így legalább minden helyzetben könnyen megkülönböztethetjük egymástól a más-más célú létesítményeket. Ezekről és minden egyébről bővebben a címen nyerhetünk tájékoztatást.

- Híre szállt, hogy a közeljövőben érkezik a Pharaoh és a Cleopatra folytatása, a Zeus is. Nem sok mindent hallani még erről, mondana pár szót elöljáróban?

- A Zeus, Master of Olympus a Pharaoh és a Caesar III folytatásaként lát hamarosan napvilágot. Görögország történelmi múltját elevenítjük fel ebben, ahol a játékosoknak az Istenekkel folytatott szoros kapcsolat fenntartásával kell saját poliszaikat (városállamaikat) felépíteniük, és nyomon követhetik a görög mitológia szemük előtt valósággá váló híres és csodálatos eseményeit. További információkat minderről a címen olvashatunk.

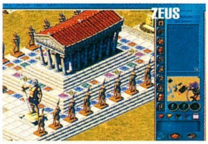
- Végül mikor üdvözölhetjük ezeket az ígéretes játékokat Magyarországon?

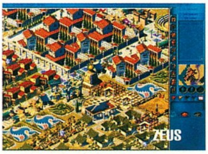
- Terveink szerint a Cleopatra idén nyáron, a Zeus pedig az év vége felé kerül a magyar üzletek polcaira.

A Zeusról elöljáróban még annyit, hogy rendkívül szövevényes próbatételnek ígérkezik. Politika és kereskedelem, Istenek és hősök fonódnak össze színes forgataggá megjelenítve előttünk a korabeli társadalom életének minden aspektusát. Athén és Spárta felemelkedését követhetjük majd figyelemmel, miközben megküzdünk a behatolókkal, leszámolunk szomszédainkkal, hogy városunk határait kitágítsuk, elkergetjük a földjeinken dúló mitológiai szörnyeket, vagy éppen végső eszközként Isteneinkhez fohászkodunk, hogy tartsák végre vigyázó szemüket a pokol garázdálkodó küldöttein.

E városépítő sorozat tagjai eddig is nagy sikert arattak világszerte, csak a Caesar III és a Pharaoh összesen több mint egymillió példányban találtak gazdára idáig. A Cleopatrával, valamint a http://www.pharaoh1.com honlapról ingyenesen letölthető úgynevezett „Enhancement Pack"-kel a készítők inkább a játékosoknak igyekeznek kedvezni, a Zeus azonban ennél többre hivatott: gyorsan megtanulható, ám csak lassan megunható játékmenetével és sajátos humorával a remények szerint bombaként fog berobbanni a stratégiai játékok mezőnyébe tovább öregbítve alkotóinak patinás hírnevét.

Ata



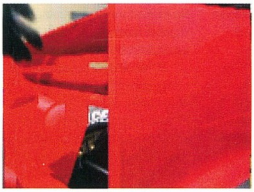


F1 RACING CHAMPIONCHIP

StartBox

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés:
Web: www.ubisoft.com

Ha azt mondom, Forma 1-es szimulátor, akkor az ínyenceknek biztosan Goeff Crammond és az ő legendás játéka az F1GP első és második része jut eszébe. Az idei év legnagyobb durranása is eme úriember nevéhez fűződik, de nem szabad megfeledkeznünk a kisebb, de annál ígéretesebb fejlesztésekről sem. E programok egyike a UBI Soft gondozásában idén karácsonykor megjelenő F1 Racing Championship is. A játékról a program project managerével beszélgettem.



Nem lehet könnyű dolgotok olyan szimulátorral felvenni a harcot, mint a hónapokon belül a boltok polcaira kerülő F1GP3. Milyen meglepetéseket tartogattok a stílus kedvelőinek?

Valóban nincs könnyű dolgunk, hiszen Goeff minden bizonnyal a legjobb Forma 1-es szimulátort dobja piacra. Mi ezzel szemben megpróbálunk tágabb vevőkörre koncentrálni, és olyan arcade módot is beépítünk a játékunkba, amellyel mindenki elboldogul majd. Azt azonban le kell szögeznem, hogy a FIA által közreadott technikai adatokat mi is a lehető legpontosabban importáljuk az F1RC-be.

Hiába kerestem a kiállításon a PC-s verziót, csak a PlayStation 2-es változattal találkoztam, ennyire titkos lenne a fejlesztés?

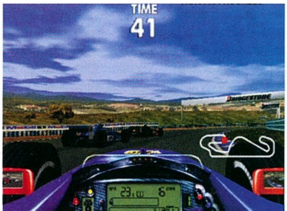
Nem, erről szó sincs, egyszerűen csak a PC-s verzió teljesen más koncepció alapján készül.

Kifejtenéd ezt részletesebben?

A konzolokon megjelenő játékok nagy része csak a játszhatóságra és a minél látványosabb grafikára épül. Ez jelen esetünkben is így lesz, s mi is gyengébb fizikával felruházott, ámde a lehető legkezelhetőbb irányítási rendszerrel rendelkező programot szeretnénk készíteni. Meg kell említenem, hogy a PS2-n kiadandó játék a UBI Soft egyik korábbi motorjával működik: azzal, amelyik a Monaco Grand Prix-ben is dobogott. A PC-s változat azonban teljesen új grafikai és fizikai motorra épül majd.

Ez azt jelenti, hogy valósághű szimulátort szeretnétek készíteni?

Pontosan, hivatalos Forma 1-es tesztpilóták és mérnökök közreműködésével fejlesztjük a játékot. A versenyautók összes technikai, aerodinamikai adata a birtokunkban van. Minden egyes Forma 1-es pályára ellátogattunk, minden ringet filmre vettünk, és minden időjárási körülményt figyelembe vettünk.



Időjárás? Mondanál erről is pár szót?

Goeff Crammond játékával ellentétben mi inkább a látványosabb időjárási viszonyok megvalósítására törekedtünk, és a körülményeket statikusan a pálya egészére fektettük le. Ennek köszönhetően sajnos le kell mondanunk az F1Gp3-ban szereplő tócsákról. A mi játékunkban, ha esik az eső, akkor mindenhol ugyanolyan intenzitással és ugyanolyan fizikai modell alapján teszi azt. Ezt a lépést azért kellett megtennünk, hogy a játék barátibb konfiguráción is élvezetes sebességgel fusson.

Ezek szerint a ti játékotokban nem szerepel majd software-es renderelés mód?

Nem, a kód teljes egészében a D3D-re lett optimalizálva.

Az autószimulátorok egyik legfontosabb tulajdonságát a gépi ellenfelek intelligenciája képezi. A ti játékotokban mennyire lesznek okosak a virtuális pilóták?

Nagyon:)! És ezt most komolyan mondtam: a gép milliméterről-milliméterre figyeli a mozgásodat a pályán, és tanul tőled. Ez azt jelenti, hogy ha esetleg valamelyik kanyart te nagyobb sebességgel hagyod magad mögött, ő is megtanulja azt. Ellenben, ha változtattál az autód beállításain, akkor elképzelhető, hogy gépi ellenfél elhibázza az ívet, és menthetetlenül kisodródik. Azt hiszem, az AI tekintetében megnyerjük a harcot az F1Gp-vel szemben.

Köszönöm, hogy válaszoltál a kérdéseimre. Végezetül áruld el, kérlek, mikor készül el az F1RC?

Terveink szerint még idén, de erre nem mernék megesküdni. Tudod, a jó munkához idő kell!!

Sasa
sasa@vogel.hu

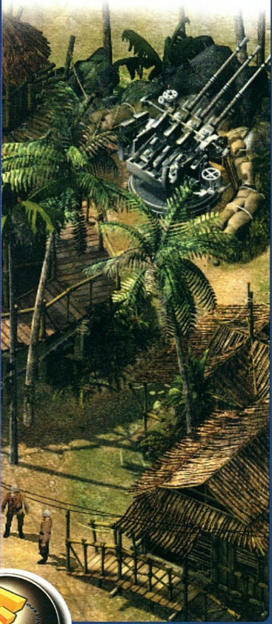
COMMANDOS 2

StartBox

Fejlesztő: Pyro Studios
Kiadó: EIDOS Interactive
Megjelenés: 2000. december
Web: www.eidos.co.uk

Az Eidos stand a szokásos formáját hozta a kiállításon. A felhajtás egy cseppet sem csitult az új Lara Croft körül, s a jól fejlett Eidosos lányok is osztogatták a már megszokott reklámpólókat a látogatóknak. Az első két évben ez a show még lázba tudott hozni, de az idén már inkább a játékokra koncentráltam. A hagyományos Eidos-áradatból nekem leginkább a Commandos második része jött be.

Rövid sorban állás után sikerült helyet szereznem az egyik gép mellett, s néhány perc múlva az egyik fejlesztő is hozzám lépett.



Ahogy látom, a grafika csak javult az első részhez képest, mi az, ami még változott?

Amint látod, a teljes grafikus motort kicseréltük. Így a Commandos 2 most már akár 1024*768-as felbontásban is játszható. A belső terek megjelenése jelentős fejlődés. A kommandósok a második részben már az épületek belsejét is felfedezhetik. Persze nem árt először kikémlelni, mit is rejt a szoba mélye, hiszen könnyen meglehet, hogy a nácik éppen ott tartják a pártgyűlést. Az ilyen meglepetéseket úgy tudjuk a legkönnyebben elkerülni, ha bekukucskálunk az ablakon. A belső tereket és a folyómedret egyébként lehet forgatni, sőt, akár még rá is közelíthetünk az aktuális szereplőre.

Milyen karakterek lesznek a játékban? A régi szereplőkkel találkozunk, vagy teljesen új gárdát kapunk?

Itt lesz az összes szereplő, még az is, akit a küldetéslemezen ismertünk meg. Három új karakter is bemutatkozik. A kedvencem a nő, aki csábos mosolyával, s kitüremkedő domborulataival hamar elcsavarja a német katonák fejét. Aztán ott van a tolvaj, aki ugyan fegyvert nem tud magával vinni a bevetésre, de a német raktárakból könnyedén megszerzi azt, amire a csapatnak szüksége lehet. Színre lép a hűséges kutya is, mely feltűnés nélkül képes besurranni az ellenséges vonalak mögé. Sokan panaszkodtak az első részre, mivel nem tudták kihasználni az NPC-k adottságait. Most már egyszerűbb parancsokat adhatunk a francia ellenállóknak, vagy a szövetséges katonáknak. Nem kell őket pátyolgatni, teszik a dolgukat maguktól is, de azért nem árt, ha a tevékenységüket összehangoljuk a kommandósainkéval.

Milyen járművek lesznek?

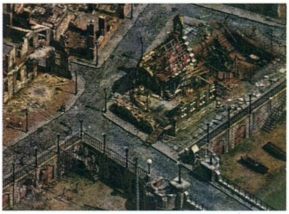
Ragaszkodtunk a történelmi hűséghez. A játékban szereplő Panzer III-as harckocsi tényleg így nézett ki, ahogy azt itt látod. Az egyszerű járműveket (kocsi, teherautó, hajó stb.) mindenki vezetheti, de a komoly szakértelmet igénylő gépek beindításához a sofőr jelenlétére bizony már szükség lesz. Persze ő sem mindenható, ezért ha mondjuk a páncélossal tüzelni is akarunk, akkor szükségünk lesz a csapatból még valakire, aki kezeli a fegyverzetet.

Hol játszódnak a küldetések és kik lesznek az ellenfeleink?

A legtöbb küldetést ismét a nácik által megszállt területeken kell teljesíteni, de néhány feladatot a Csendes-óceán japánok által ellenőrzött szigetein kell végrehajtanunk. Az északi területek sem maradhattak ki, sőt még egy japán repülőgép-hordozót is meglátogathatunk.

A Commandos, különösen a küldetéslemez, a nehézségéről volt, híres, illetve hírhedt. Mi lesz a helyzet a folytatással, mire számíthatunk?

Aki végig akarja játszani a játékot, meg fog izzadni. Nem lesz annyira szadista, mint a kiegészítő-lemez, de 60-70 óra tiszta játékidőt garantálhatok. Az akciórész kicsit nagyobb



lesz, de nem feledkeztünk meg azokról sem, akik a stratégiai rész miatt veszik meg a Commandos 2-t.

Köszönöm szépen, s már csak egyetlen kérdésem maradt, mikor láthatjuk viszont a boltokban ezt a remek játékot?

Még Karácsony előtt, ennél többet én sem tudok mondani.

Mocsy

TACHYON: THE FRINGE

StartBox

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Web: www.novalogic.com/games/tachyon/index.html

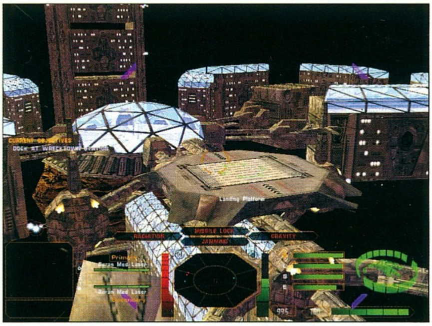
Véget ért az egyéves uborkaszezon, mely az űrszimulátorok piacát jellemezte. A Starlancer és a Tachyon, néhány nap eltéréssel, egy időben került az üzletekbe. Kedvelem a kategóriát, ezért rögtön el is határoztam, hogy alaposabban szemügyre veszem mindkettőt. Először a Starlancert próbáltam ki, s nem is csalódtam benne. Igaz, hogy egyszerű Wing Commander klón, de a remek hangulat és páratlan grafika hamar feledteti velünk ezt az apró hibát. 24 küldetést kell sorban teljesítenünk, kis hozzáértéssel végig lehet játszani két nap alatt. Ezután következett a Tachyon, mely első ránézésre nem igazán tudott meggyőzni. A Starlancerhez viszonyítva a grafikája meglehetősen szegényes, s először az irányítást is nehézkesnek éreztem. Ott volt viszont az ELITE beütés, ami régi szép emlékeket idézett fel bennem. Nagyon hiányoltam már egy ilyen stílusú programot, amelyben nekünk kell felfejlesztenünk a gépeinket a kereskedelemből befolyt profitból. Mondhatom azt, hogy évekig játszottam az ELITE-tel, s életem meghatározó játékélményévé vált. Sajnos a Tachyon közel sem volt annyira összetett, mint a nagy elődje. A kereskedelem, mint olyan nem létezik, inkább zsoldosok vagyunk, mint kalmárok. A küldetések sikeres teljesítése után pénzt kapunk, melyből új hajókat, fegyvereket és felszereléseket vásárolhatunk.

GRAFIKA, ZENE, HANG, SEBESSÉG

A kivitelezés nem sikerül valami fényesen. A grafika meglehetősen középszerű néhány jó ötlettel. A nagy űrbázisok közül néhány egészen jól néz ki, de a robbanások messze elmaradnak a Starlancertől. A zene és a hang közepes, inkább a felejthető kategóriába tartozik. A sebesség egészen jó volt, 450-es Celeronon TNT2-vel vígan repkedtem 1024*768-ban, bár volt olyan rész, amikor igencsak beszaggatott (Twilight Zone).

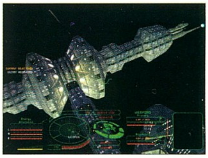
EGY KARRIER KEZDETE

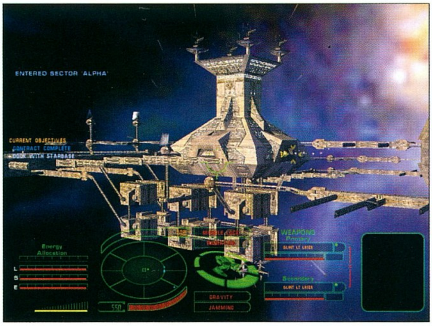
A Tachyonban Jake Logant, egy kezdő, fiatal pilótát alakítunk, aki zsoldosként próbál megélni. Kezdetben mindent rendben is ment, de az egyik bevetésen valaki csúnyán felültette. Meg kellett volna védeni egy civil szállítóhajót, mely gyógyszereket vitt az egyik támaszpontra. A hajó dokkolás után felrobbant, s mindenki minket gyanúsított a merénylettel. Szerencsénk volt, mivel a halálkamra helyett száműztek minket a határvidékre. Elvették a hajónkat és az addig összegyűjtött pénzünket. Kaptunk ugyan egy roncsot, de azzal esélyünk sincs komolyabb csatákban. Elölről kell tehát kezdenünk mindent. Az összes munkát el kell vállalnunk a túlélés érdekében. Néhány feladat sikeres teljesítése után választás elé állunk. A Bora szabadságharcosok küzdenek a GalSpan bányavállalattal, s nekünk dönteni kell a két oldal között. Nem árt menteni egyet, mivel a választásunk végleges, innen már nincs visszaút. Nekem a szabadságharcosok voltak a szimpatikusabbak, ezért őket választottam.



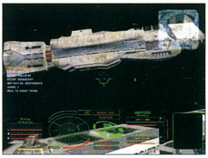
FEGYVERZET, FELSZERELÉS

Mindkét oldal más fegyverzettel rendelkezik. Érdemes a lézereket választani, mivel a rakéták és a bombák nagyon drágák, s a hatékonyságukon is lehetne vitatkozni. Persze nem kapjuk meg rögtön a legerősebb lézert, hiszen akkor a játék túlságosan egysíkú lenne. Ki kell emelnem a railgunt, mely három-négy találattal képes megsemmisíteni akár a legerősebb vadászt is. A legnagyobb hátránya az, hogy iszonyú közel kell mennünk az ellenfélhez, ha el akarjuk találni.

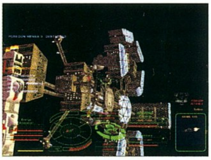




Létezik néhány meglehetősen ötletes szerkezet, melyek segítségével alaposan



megkeseríthetjük az ellenfél életét. A legjobban az tetszett, amikor apró szondát kellett az ellenséges vadászgép törzsébe lőni, s az 20 másodpercen keresztül folyamatosan gyengítette a pajzsát. A fegyverek mellett a különféle kiegészítő egységek is nagyon fontos szerepet játszanak. Az egyik a pajzsunk energiatartalékát növeli meg 25 százalékkal (ilyen létezik a lézerekre és az utánégetőre), a másik a célzást segíti, a harmadik megvéd a halálos kozmikus sugárzástól, és sorolhatnám még. Adott hajóra sajnos csak



korlátozott számú felszerelés pakolható, de értelemszerűen ez a szám megnő, ha nagyobb hajót vásárolunk. Léteznek olyan küldetések, melyeket csak akkor tudunk teljesíteni, ha a gépünket felszereltük valamelyik különleges szerkezettel. Általában a program figyelmeztet ezek használatára.

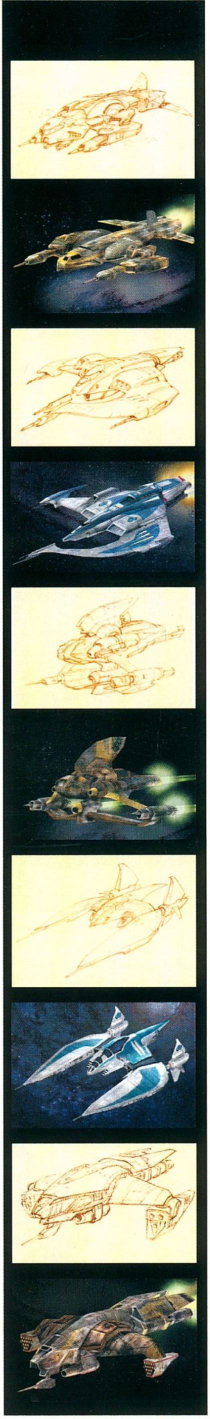
VADÁSZGÉPEK ÉS BOMBÁZÓK

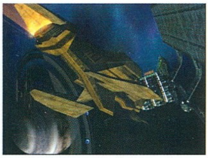
Mindkét oldalon különféle hajókat kapunk, de ezek száma maximálva lett ötre. A könnyűvadásztól a nehézbombázóig minden megtalálható a palettán, de sajnos már a második hajóval végig lehet játszani a játékot. Igen érdekesen oldották meg a fegyverek felpakolását. Tegyük fel, hogy a legerősebb vadászt választjuk. Fel akartam szerelni fegyverekkel, de a legnagyobb meglepetésemre csak egyetlen helyet találtam, ahová lézerágyút tudtam rakni. Az űrben viszont már linkelni tudtam az ágyúkat, s az egyke lézerből négy lövés jött ki egyszerre. A hajók meglehetősen drágák, s csak bizonyos számú küldetés teljesítése után kapjuk meg a lehetőséget, hogy újat vásároljunk. Érdemes eladni a régit, én egyszer sem használtam régebbi konstrukciót.

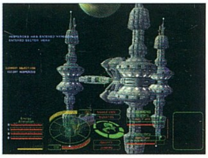
A rázósabb küldetéshez segítőket is felbérelhetünk. Őket bármelyik bázison utol lehet érni, bár szerintem pofátlanul sokat kérnek ahhoz képest, amilyen munkát végeznek. Elkérnek egy meglehetősen nagy összeget, s ráadásként a küldetésekért kapott pénzből is lenyúlnak bizonyos százalékot. Ezek a wingmanek általában nem sok vizet zavarnak, arra viszont jók, hogy legalább egy hajót lekötnek, s azzal nem nekünk kell foglalkoznunk. Sajnos nekünk kell elvégeznünk az összes munkát, nem számíthatunk másra.

IRÁNYÍTÁS ÉS AZ ŰRHARC

Az irányítás meglehetősen furcsa, főként a Starlancer után. Első ránézésre szinte lehetetlennek tűnik eltalálni az apró ellenséges űrhajókat, de aztán megtanuljuk az utánégető használatát, s máris könnyebb a dolgunk. Harc közben három fontos dologra kell odafigyelnünk. Az utánégető háromszorosára növeli a sebességünket, de nagyon hamar lemerül. A lézerek energiája már sokkal tovább bírja, de a komolyabb fegyverekkel már bizony nem lehet csak úgy vaktában lövöldözni. A pajzsok energiája a legfontosabb. Már néhány pontos találat után lemerülnek, s csak nagyon lassan tudnak feltöltődni. Szerencsére át tudjuk adni az utánégető és a lézerek energiáját, de ez csak rövidtávon oldja meg a gondot. Amint elfogyott a pajzsunk, a következő lövés már a hajótestet károsítja. Az erősebb vadászok és bombázók meglepően sokat kibírnak, s ráadásul dokkolás után a sérülések varázslatos módon eltűnnek.







Új lehetőség a csúsztatás (slide). Ezzel azért kell komolyabban foglalkozni, mert nem jellemző a modern űrszimulátorokra, s ha okosan használjuk, akkor bizony óriási előnyre tehetünk szert a gépi ellenfelekkel szemben. A Q billentyű lenyomásával kikapcsolhatjuk a hajtóműveket, s a gép az éppen aktuális sebességgel fog sodródni előre. Ilyenkor nyugodtan körbe is fordulhatunk, s támadhatjuk a sarkunkban loholó ellenfeleket. Ez azért kellemes, nem kell mást tennünk, mint az utánégetővel felgyorsítani a gépet a maximális sebességre, majd kikapcsolni a hajtóműveket, s teljes sebességgel elmenekülhetünk a rázósabb helyzetekből.

A KÜLDETÉSEK

Meglepően jól sikerült rész. Nincsenek véletlenszerűen legenerált küldetések, mindhez tartozik apró kis történet, amely egyedivé teszi. Nem túl nehezek, néhány próbálkozásból rá lehet jönni a megoldásukra. Meghalni szinte lehetetlen, mert ha a hajónk már lángol, egyszerűen meg kell szakítanunk a küldetést, s rögtön a dokkban találjuk magunkat. Mindkét oldalon más-más küldetéseket kell teljesítenünk. Szabadúszóként nemcsak a fő megbízóktól fogadhatunk el feladatokat. Magánemberek is gyakran kérik a segítségünket. Jó pénz jár az ilyen küldetésekért, de csak akkor léphetünk át újabb szektorba, ha az összes „story” küldetést teljesítettük. Éppen ezért a játék meglehetősen lineáris, közel sincs akkora szabadságunk, mint annak idején az ELITE-ben. A Tachyon készítői azokra is gondoltak, akik szeretik a szerencsejátékokat. Az egyik űrbázison még kaszinó is áll a szórakozni vágyó zsoldosok rendelkezésére, ahol elverhetik a nehezen megszerzett kreditjeiket. A bátrabbak benevezhetnek a galaxis legnépszerűbb viadalára, ahol a bajnoki cím megszerzéséért öt menetben kell győzedelmeskednünk. Az ellenfeleink között egyaránt megtaláljuk a „jó” útra tért kalózokat és a hozzánk hasonló zsoldosokat is.

ÉRTÉKELÉS

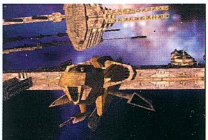
Nem fogják az év játéka címre jelölni, de ettől függetlenül valamelyik unalmas hétvégén jól el lehet vele szórakozni.

Másodszor már egészen biztosan nem fogok nekilátni, de a hadjáratok teljesítése után elképzelhető, hogy felnézek a Novaworldre, ahol kipróbálom, milyen a játék interneten keresztül.

Mocsy

TACHYON MULTIPLAYER

Aki befejezte a két egyjátékos hadjáratot, az ne dobja a sarokba a játékot, mivel a multiplayer része kiemelkedően jó lett. Az egyik fejlesztő még az E3-as kiállításon mutatta meg, s nagyon megtetszett. A lényeg az, hogy minden játékos rendelkezik bázissal, melyet szép lassan felfejleszthet. Az ehhez szükséges krediteket kristályok összegyűjtésével és az ellenfelek felrobbantásával lehet előteremteni. Amint összegyűjtünk bizonyos mennyiségű kreditet, vissza kell térnünk a bázisra. Ezeket el kell raktároznunk a Credit Plantekben. Amint elértük a meghatározott számú Credit Plantet, új technológiai szintre lépünk. Ez azt jelenti, hogy fejlettebb fegyverekkel és jobb kiegészítőkkel tudjuk felszerelni a hajónkat. Minden szintlépéskor új bázisvédelem aktivizálódik, mely segít visszaverni az ellenséges támadásokat. Nem árt vigyáznunk, mert ha az ellenfél felrobbant néhány Credit Plantet, akkor akár egy egész technológiai szintet is visszaeshetünk. A 10-es szinten már a rakétáink képesek sebezni az ellenséges bázis életfenntartó központjának generátorát. A cél ennek megsemmisítése. A bázis mellett a pilóták is szintet lépnek. A pilóták minél magasabb szinten állnak, annál jobb a hajóik energiaellátása, illetve regenerálódása. A program figyeli, ki milyen játékossal végzett, s ennek megfelelően adja a tapasztalati pontokat. Aki meghal, az veszít a pontjaiból, s súlyosabb esetben akár még szintet is visszaléphet. Az a csapat győz, amelyik előbb meg tudja semmisíteni a másik bázisát.



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.fgn.org

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P200, 32MB RAM, 500 MB HDD, D3D

75

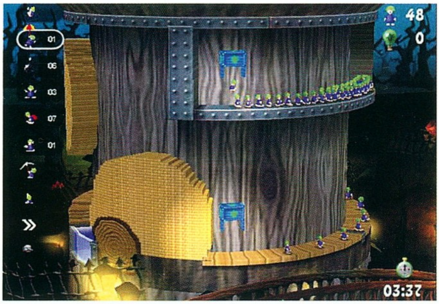
LEMMINGS REVOLUTION

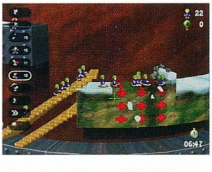
StartBox

Fejlesztő: Psygnosis
Kiadó: Take 2
Web: www.vcs.it/html/lem_rev.htm

Lemmingeknek számítógépes körökben azokat a kistermetű, nagyorrú, zöldhajú jámbor állatkákat nevezzük, akiknek fő ismérvük, hogy halált megvető bátorsággal (vagy nemtörődömséggel) lépkednek komótosan céljuk irányába, ránk bízva azt, hogy őket irányítva megmentsük irhájukat a száz arcával rájuk leselkedő haláltól. 1985 óta kisebb-nagyobb megszakításokkal rendszeresen visszatértek a monitorainkra, hogy újabb vészhelyzetekbe keveredve tegyék próbára logikai képességeinket. Amikor a Psygnosys nemrég bejelentette, hogy többé nem kíván a PC-s piacon játékot forgalmazni, szomorúan kezdhettünk végleges búcsút integetni a kis rágcsálóknak, ám a Take 2 Interactive jóvoltából most mégis újra itt van a nagy csapat!

Az alapkoncepció semmit sem változott, a lemmingeknek el kell jutniuk valahova felhasználva számos hasznos tehetségüket, melyek kamatoztatására nekünk kell minduntalan utasítanunk őket. A sorozat első részeiben a grafika meglehetősen kezdetleges volt, a kiváló ötlet mégis hatalmas sikert aratott szerte a világon. Mára azért nem árt a jó játékmenetet csinos grafikával sem párosítani, a programozók ennek hatására döntöttek a 3D-s gyorsítókártyák poligonkezelő tehetségének kihasználása mellett. A Lemmings Revolution mégsem igazán háromdimenziós, mindössze a pálya síkja hajlott hengerpalást alakúra, de ennél többre nem is érdemes vállalkozni ennél a játékstílusnál (lásd Lemmings 3D, huh). Az irányítás kényelmes és egyszerű, a bal egérgombbal jelölhetjük ki ikonokra kattintva a megfelelő parancsot és a kijelölt áldozatát, a jobb gombbal tudjuk forgásba hozni a tornyot, hogy a pálya minden részletét szemügyre vehessük. Adott a „pause" lehetőség is, amelyet célszerű is (főleg a későbbiekben) kihasználnunk. A játék ugyanis nem a géppuskaszerű egérkattogtatásra, hanem inkább logikus gondolkodásra igyekszik sarkallni mindenkit bőven megadva az időt következő lépéseink alapos megfontolására. Pause módban is kiválaszthatjuk a következő kipróbálni kívánt parancsot, majd amint a kiszemelt végrehajtóra kattintunk, az óra tovább indul, és az apró lábak és kezek újra megmozdulnak. Minden esetben legfeljebb 16 cselekvési forma közül választhatunk. Kijelölhetünk például „útonállókat", akik visszafordulásra késztetik beléjük ütköző társaikat, ejtőernyősöket, akik esernyőt nyitva siklanak elegánsan a nyaktörő mélységbe, vagy ásókat, kaparókat és robbantókat, akik képesek a környező falakban, talajban és akadályokban lemmingnyi szélességű anyaghiányt okozva utakat kialakítani. A megfelelő út kiépítése és megtalálása azonban nem az egyetlen kihívás, amelynek meg kell felelnünk. Minden esetben megadott számú apróságot el kell juttatnunk egy darabban a célt jelentő hőlégballon biztonságába adott időn belül, hogy továbbléphessünk a következő feladatra. Kihívások tekintetében nem hányhatunk semmit az alkotók szemére. Meglepően felfordítja eddig bevált taktikánkat például az antigravitáció, melynek engedelmeskedve kis pártfogoltjaink hirtelen a plafonon baktatnak tovább, és onnantól kezdve felfelé pottyannak le! A ravaszul kialakított, csapdákkal egyre gazdagabban meghintett terepen mindig nehezebb és nehezebb lesz sikeresen manővereznünk, a kezdeti számtalan megoldási lehetőség pedig erősen nulla felé csökken a játék során. Színesíti a játékot, hogy három különböző, más-más képességekkel megáldott lemmingfaj is felbukkan, a „hagyományoson" kívül találkozhatunk a Jézus példáját követve vízen járni képes, vagy a láva izzására fittyet hányó, tűzálló állatkákkal is, melyeket színük alapján sorolhatunk a megfelelő csoportba. Jó ötlet, hogy a pályák nem lineárisan, hanem faágakat mintázva vannak egymáshoz rendelve, tehát szinte kizárt, hogy bárhol elakadjunk a játék során. Amint egy feladatot teljesítettünk, az út mindig kettéágazik, és a későbbiekben bármikor akár több szintet is visszaléphetünk, hogy a másik irányban is szerencsét próbáljunk.





A negatívumokról is essen pár szó! Akinek USB buszos egér cincog a padján, ne vegye meg a Lemmings Revolutiont, míg a javító patch meg nem érkezik, hisz ebben az esetben a fent említett nélkülözhetetlen PAUSE opció használata lehetetlen. Oké, hogy a grafika 3D-s lett valamilyen szinten, de jóval szebb textúrák, részletesebb kidolgozás, esetleg több animációs fázis alkalmazásától sem esne le az aranygyűrű a készítők ujjáról! Az első tucatnyi egyszerű bemelegítő küldetést talán érdemesebb lett volna egyetlen oktatópályába összefoglalva tálalni, hogy a veterán rajongók rögtön az események sűrűjébe vághassanak.

Na, elég a nyafogásból, az 50 pályát és aránylag kedvező árát tekintve a Lemmings Revolution nem rossz vétel, baktassunk hát jó kis lemmingként le a boltba, és rakjuk a kosárba jól!

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.kallex.de/lemmings
www.psygnosis.co.uk/html/frameset.htm

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

78

P166, 32MB RAM, 80 MB HDD, D3D

MOTOCROSS MADNESS 2

StartBox

Fejlesztő: Rainbow Studios
Kiadó: Microsoft
Web: www.rainbowstudios.com

MICROSOFT URALOM

A jó öreg Bill Gates bátyó úgy látszik, egyre komolyabban gondolja, hogy a játékszoftverek piacán is birodalmat létesít. Törekvését mi sem jelzi jobban, mint a felkarolt fejlesztőcégek és a játékok minősége: Age of Empires II, Madness-sorozat, vagy Starlancer; mind-mind igényes, kategóriájukon belül kiváló játékoknak számítanak.

Az égisz alá tartozó Rainbow Studios vette a fáradtságot, hogy mélyen beleássa magát a krosszmotorozás amerikai berkeibe, licenceket szerzett, nagyszerű grafikusaival és programozóival pedig egyszerűen fantasztikus pályákat terveztetett, majd az egészet Motocross Madness 2 névvel piacra dobta. Bizton állíthatom, hogy a manapság rohamosan növekvő, terepmotorozást feldolgozó játékok közül a fiúk meg sem álltak a képzeletbeli dobogó első helyéig.

METÁL AZ ÉSZ

Igen, imádom az ilyen intrókat! Nemcsak a zene kemény és pattogós, de a képi anyag is ritmusosan, jól van összevágva. A főmenü természetesen nem is lehetne más, mint egy hajtáslánc. Kedvünkre válogathatunk az egyszemélyes vagy multiplayer játék, az opciók, a játékos profil, a toplisták, a visszajátszások, a készítők névsora és a súgó között, melyek mind külön-külön láncszemeken helyezkednek el.

Az opciók menü tartalma a játékra (vizuális kijelzések és egyéb opciók), a grafikára (a felbontást ebben a játékban csak monitorunk vagy videokártyánk teljesítményhatára szabja meg), a hangokra, az irányításra (erősen ajánlom a billentyűzetet), a multiplayer üzenetekre és a motorok beállítására (igényünk szerint változtathatjuk meg a kiválasztott motor teljesítménygörbéjét és felfüggesztéseinek beállítását) terjed ki. A játék arcade-beállítottságából kiindulva ezt az utolsó menüt én nem használtam.

JUMP'N'BOOGIE

A következőkben részletesen térek ki az egyszemélyes játék különböző válfajaira finoman ecsetelve közben észrevételeimet.

Elsőként találkozunk majd az ún. BAJA versenyekkel, melyekben, lehetőleg ellenfeleinknél gyorsabban, kapukon keresztülhaladva kell teljesítenünk a meghatározott körszámot. Ez a mód kiváló bemelegítést nyújt a komolyabb kihívásokhoz, egyébként összesen 5 pályát és 15 útvonalat találhatunk benne. Amint azonban meguntuk az előre tárolt nyomvonalakat, véletlengenerálással újakat hozhatunk létre saját magunk szórakoztatására.

A sorban következő a STUNT, amelyben semmilyen más feladatunk nincs, mint a rendelkezésre álló idő alatt a maximális pontot elérni a különféle, sikeresen végrehajtott légibalett-feladványok teljesítésével. 10 pályán barangolhatunk, némelyeken a légi és a földi forgalom is az életünket keseríti majd. A csak itt megtalálható pályák közül a Palm Springs (szélerőművek és végtelen homokdűnék), a Donner Pass (sportrepülő) és különösen a Rosswell (UFO-t lát a jeti) szerepel a toplistámon. A bemutatott, kombinált trükkökért igen magas pontszámokat kaphatunk.

Ezután az ENDURO versenyek következnek, melyek nagyon hasonlítanak a BAJA-ra, azaz szintén ellenőrző kapukon kell keresztülszáguldanunk, ám mindenhol komoly légi és földi forgalomra kell számítanunk. Ez a versenysorozat 5 pályát és 15 útvonalat ajánl a kihívást kereső játékos számára. Ezek a versenyek tetszetős tájakon, tereptárgyakkal és nehéz részekkel bőven ellátott helyszíneken folynak.

A sorban most a NATIONALS menüpont következik. Ezek a „valódi” krosszmotoros útvonalak, a zártpályás versenyek. Általában nagyon nehezek, de 20-25 környi gyakorlás már jó időeredményeket hozhat. A 15 előre letárolt verseny legjobbjai szerintem Bela's Backwards, Chimichanga, Iffendic, Iron Mountain és Voodoo Mountain. A győzelem titka a kötélidegzet és a nyugodt motorozás; ha rontunk, akkor a megfelelő lendület és a jó ritmus újrafelvétele - főképp a kisebb lökettérfogatú (125-250 cm3-es) motorokkal - nagyon nehéz.

Utolsó előttiként jelentem be a SUPERCROSS versenyeket. Az életben ez a versenyág maga a tipikus amerikai show: hatalmas, zárt stadionokban, reflektorok fénye mellett rendezik meg ezeket a viadalokat, ahova általában a világ legjobbjait csődítik és eresztik egybe a közönség legnagyobb megelégedésére. Rainbow-éknál 16 ilyen, sorrendben egyre nehezedő pályán mérhetjük fel tudásunkat. A krosszmotorozásra oly jellemző nyomvonalak és különböző kanyarívek nagy tetszésemet

aratták, hiszen ilyet eddig még számítógépen nem láthattunk.

Minden eddigi versenyzési formára igaz, hogy gyakorló meneteket, különálló versenyeket és bajnokságokat is indíthatunk rajtuk. A pályaversenyekben a szellem-motorozás opció ráadás, melynek során akár barátunk átmailezett árnyékmotorosa ellen is küzdhetünk.

Utoljára hagytam a nálam rosszul működő PRO-CIRCUIT menüt. Ez nem más, mint a karriermód, ahol farmergatyás amcsi kissrácként, a papa motorján indulva kell felküzdenünk magunkat a legjobbak közé. Indítás előtt választhatunk nehézségi szintet, és megszabhatjuk a résztvevő motorok köbcenti-limitjét is. A versenyeken elért helyezéseinkért pénzdíjat kapunk, melyet kipótolhatunk a versengés közben sikeresen végrehajtott trükkökért járó summákkal; a minket kúráló doktorokért és a motor javításáért viszont fizetnünk kell. Sajnos a harmadik pálya állandóan lefagyasztotta a gépem, nem tudtam továbblépni.

A multiplayer játékot nem állt módomban kipróbálni, de RS-ék annyira komolyan gondolják az online-szolgáltatást, hogy a motorokra illeszthető első 100 számplakettet az internetes rangsor legjobbjainak tartották fenn.

BENYOMÁSAIM

Ez a második rész szerintem a nagyon népszerű elődnél is sokkal jobbra sikerült. A pályák nemcsak sokkal szebbek lettek, de megteltek élettel: autókkal, házakkal, növényekkel, mozgó objektumokkal népesítették be őket. Méretük továbbra is impozáns maradt, és a megjelenített növények sem lassítják le igazán a játékot – még madártávlati kamerából játszva sem. Érdemes a fákkal-kaktuszokkal-pálmákkal történő érintkezést bekapcsolva hagyva, belső kameranézetre kapcsolva kipróbálni, mit is érezhet valójában a krosszmotoros az erdőben szlalomozva-ugratgatva. A különféle gépek (összesen 22 modell) csodásak, menetteljesítményeik is különböznek, bár csak kategóriánként, nem márkánként. Grafomán játékosok egyéni overall és gépfestésüket is viszontláthatják a játékban. A részleteket motorosunk tökéletes árnyéka, a gázadások során a kipufogóból előtörő füst, a működő hajtáslánc és a kerekek által felvert por ékesen bizonyítja. Kicsit nyomasztott, hogy a versenyek közben nem szólt zene, csak a motorok és a környezet hangjait hallgathattam.

A testsúly-áthelyezés - leginkább földet érésekkor, de hegyre kaptatáskor vagy kigyorsításkor is - nagyon fontos szerepet kapott. Az irányítással nem akadt különösebb gondom, csak a 40-50 méter magas 100 méter hosszú, erősen eltúlzott ugratásoktól kezdetben kapott kétoldali rekeszizom-sérvet hevertem nehezen ki: ezen talán lehetett volna enyhíteni. A szabadság és a száguldás érzése viszont feledhetetlen élményt nyújt.

A visszajátszások felvételét mindenkinek ajánlom, itt látszik majd igazán, hogyan is dolgozik a futómű a különböző ugratások, kanyarvételek, gyorsítások és fékezések során. Hiba itt is akad, mégpedig a földben gyakran sisakja tetejéig eltűnő motoros.

A túlzott statikusság sajnálatos: az útjelző tábláktól a szénabálákon keresztül a legkisebb kerítésig bezáróan semmit, de semmit nem lehet a helyéről elmozdítani, mindenről lepattanunk, és általában felborulunk. A motor nagyon gyakran akad be fák közé vagy azok lombkoronájába, ilyenkor a képernyő oda-vissza ugrál, mi pedig nem tehetünk mást, mint újraindítjuk a versenyt.

Összességében nagyon jól átgondolt, gondosan kivitelezett, felszabadító játékkal gazdagodik az, aki az MM2 megvásárlására szavaz.

Dauby

tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.motocrossmadness2.com
www.exxtreme3d.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

C300, 64MB RAM, 300MB HDD, D3D, 3DFX

85

DAIKATANA

StartBox

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.daikatana.com

Daikatana, a játék, amelyre már több mint három éve várunk, és amelyről titokban talán már le is mondtunk. A nap azonban eljött! Az ex id tag, John Romero nevével fémjelzett first person shooter végre megérkezett szerkesztőségünkbe, de eljövetelének pillanatában sajnos nem vált legendává, legalábbis a szerkesztőség többi tagja szerint. S hogy miért? A válasz egyszerű: mert nem játszottak vele eleget, és a tényleg kiábrándító első epizód alapján esélyt nem adva eltemették a várva várt művet. Az tény, hogy a Daikatana nem hordoz magában semmi forradalmi újdonságot, és valljuk be őszintén, a Quake 2 grafikus motorja is kissé kopottasnak tűnik, de olyan játék született, amely a Half-Life után fel tudott mutatni több érdemet is, mellyel ez ideig egyetlen FPS sem büszkélkedhetett. Az itt következő cikkben csokorba szedem a Daikatana összes előnyét és bosszantó bugját, majd azok alapján megpróbálok képet alkotni az Ion Storm legdédelgetettebb kincséről. A türelmetlenebb olvasóknak azonban elárulom a titkot: Érdemes volt várni… csak türelem kell hozzá!!!

DAIKATANA, AVAGY MIT IS REJT MAGÁBAN EZ A SZÓ

A XVI. században Mishima uralkodott a japán nép felett. A sógun kemény kézzel próbálta népére erőszakolni a hatalmát, az elnyomott nép azonban fellázadt a zsarnokság ellen.
A szövetségesek maroknyi csapata a falubéli Ebihara vezetésével klánt alapított. A sógun hosszú éveken keresztül próbálta leverni az Ebihara család által vezetett szövetséget… mindhiába. A győzelemhez emberfeletti képességekre volt szüksége. Ennek tudatában Osaka Mishima aljas tervet forralt. Szándékát titkolva fogságba ejtette a birodalom leghíresebb fegyverkovácsát, Usagi Miyamotót, hogy segedelmével elkészíttesse az isteni erőkkel rendelkező kardot, a Daikatanát. A szent kardot, amely képessé teszi birtokosát átrepíteni téren és időn.

Usagi azonban ellenszegült a sógun parancsának, és munkáját befejezve az Ebihara klánhoz csatlakozott. A kard birtokában a hírhedt Fujiyama hegy ormán Ishiro győzelmet aratott a zsarnokság felett. A Daikatana természetfeletti erejének hála a Dinasztia uralkodása megtört. A kard erő, melynek birtoklása vágyat ébreszt, uralkodásra és pusztításra ösztönöz. Ushagi is tisztában volt ezzel, és a Daikatanát a közelben lévő dühöngő vulkánba dobta, hogy halandó még a közelébe se kerülhessen. A szent fegyver ezer éven keresztül békésen nyugodott a vulkán mélyén…

A KEZDETEK…

2455-öt írunk.
A harcművészetek nagymestere, Hiro Miyamoto lakását különös idegen keresi fel, aki azt állítja, hogy ő Toshiro, az Ebihara család utolsó leszármazottja. A jövevény megosztja titkát Miyamotóval, aki döbbenten vesz tudomást a Daikatana létezéséről. Hitetlenkedéssel fogadja a mítoszt, de tudja, hogy a napokban kialudt ősi vulkán gyomrában titokzatos tárgyra bukkantak. Miyamoto hitetlenkedését érdeklődés váltotta fel, és csendben, feszült figyelemmel hallgatta tovább a vándor szavait. Tudta, érezte, hogy van valami abban, amiről a kis öreg mesél. A kard megkerült, de azonnal rossz kezek birtokává vált. Kage Mishima, az ősi uralkodócsalád leszármazottja elrabolta a Daikatanát, és bűverejét kihasználva visszautazott az időben, hogy megszerezze a legújabb kor pusztító erejű vírusának az ellenszerét. A gyógyító hatalom dicsőséget és hírnevet hozott Kagénak, aki élve az ölébe hullott lehetőséggel kiépítette saját pénzügyi birodalmát, amelyben önjelölt uralkodóként gyarló elképzelései szerint újrarajzolta a történelmet.

Miyamoto már hitt, bízott, és tudta, fel kell vennie a harcot, amikor fekete ruhás alakok törtek házába. Miyamoto visszaverte ugyan a támadást, de Toshirón nem tudott segíteni. Fölé hajolt, és meghallgatta a vénember utolsó szavait: „Segíts rajtunk, szerezd vissza a Daikatanát… mentsd meg Mikikót, a lányomat. Évekkel ezelőtt útnak indult, hogy leszámoljon a gonosszal… nyoma veszett… csak Te segíthetsz…"

A JÁTÉK NÉGY ARCA

A játék eme pontján kapcsolódunk be a történetbe, hogy négy egymástól homlokegyenest különböző világban, az i.sz. 2450-ben játszódó Japánban, az i.e. 2300-ban játszódó Görögországban, az i.sz. 560-as Norvégiában és az ugyancsak i.sz. 2030-ban virágkorát élő San Franciscóban felvegyük a harcot a Kage Mishimához hű teremtényekkel. Mint ahogy azt a bevezetőmben is

említettem, a Daikatanában van valami, amit eddig még egyetlen FPS sem mondhatott magáénak és ez nem más, mint a különböző korok más és más hangulati elemeinek, fegyvereinek és sajátos szörnyeinek különös légköre. Romero játékának minden fejezete egy-egy önmagában is helytálló játék, amelyeket csak az átgondolt történet szálai kötnek egymáshoz. Eddig, ha nekiálltunk valamelyik shooter végigjátszásának (legyen az Quake vagy Unreal klón), mindvégig ugyanazokkal a fegyverekkel és nagyjából egyforma design alapján felépített pályákon kellett végigrohannunk főhősünkkel. E programok közül talán csak a Half Life volt a kivétel, amely a jelen- és jövőbeli idegen világ sajátságos kombinációjával az eddig készült legjobb FPS címének birtokosává vált. Azt azért már most le kell szögeznem, hogy a várakozások ellenére a Daikatana nem volt képes arra, hogy maga mögé utasítsa az imént említett zseniális vetélytársat, ám veresége ellenére nem kell szégyenkeznie a kategória rajongói előtt.

I. SZ. 2450 JAPÁN

A nyitófejezet, amely eltántorította a szerkesztőség FPS-re éhes magját. Az első néhány percben még én sem tértem magamhoz. A katasztrofális pályaszerkesztésnek és őrületes bugoknak köszönhetően majdnem elsírtam magam. Ezt az állapotot csak fokozta, hogy a világot benépesítő összes ellenség „kibernetikus organizmus", azaz fémből készített mechanikus szerkezet. Ez még nem lett volna akkora baj, ha ezek a teremtmények nem a szitakötők és különböző aljas rágcsálók népes táborából származtak volna, nem beszélve a techno békákról, melyektől röhögőgörcsöt kaptam. A nagy dirrel-dúrral beharangozott mesterséges intelligencia is azonnal csődöt mondott, de hát mit is várhat el az ember az

életére törő mechamoszkítóval szemben. Őrületesen bosszantott, hogy a rám támadó fél képernyő magas robotok leküzdése után az utamba kerülő ugráló kavics pillanatok alatt kioltotta az életemet, de az sem volt ritka, hogy a pályaszerkesztők elmés ötletének végeredményeként a

hatalmas mecheket olyan szobába zárták, ahonnan azok az ajtó méretei miatt képtelenek voltak kitörni. Az első epizód vége felé, amikor társra leltem Superfly Johnson személyében, a játék összképe megváltozott. A katasztrofális részfejezeteket lebilincselő feladványokban bővelkedő végjáték váltotta fel.

I. E. 2300 GÖRÖGORSZÁG

A fordulatok fejezete. A technokrata nyitóképeket az ősi, csontvázakban, görög katonákban és griffmadarakban bővelkedő világ váltotta fel. Az eddig zötyögő játékmenetet a Quake első részére jellemző gyors, fordulatokban gazdag gameplay váltotta fel. Teljesen elvesztem az ókori Görögország katakombáiban, az epizód hatalmas terei lenyűgöztek, s a rám váró fejtörők a világ rabjává tettek. Mintha nem is ugyanazzal a játékkal játszottam volna, a bugok megszűntek, és a kihívás megnőtt.

I. SZ. 560 NORVÉGIA

Amikor már azt hittem, nincs tovább, akkor az Ion Storm rátett még egy lapáttal. A hideg Norvégia teljesen új képi világgal és természetesen ehhez illő fegyverekkel várt. Nem volt más választásom, be kellett ismernem, hogy a Daikatana igenis beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Felemelő érzés kerített hatalmába, amikor társaim vacogó fogakkal tudomásomra hozták, hogy ez a világ bizony hideg számukra, s hogy azonnal essek neki az ellenségnek, mert ha még egy percet várok, ők biza itt hagynak engem. A küzdelem az élőhalottakkal, a gyönyörűen kidolgozott házikók, a ködös temetők és a titokzatos bányák szó szerint levettek a lábamról.

I. SZ. 2030 SAN FRANCISCO

Az utolsó és legzseniálisabb világ, pontosabban ez a környezet állt legközelebb ahhoz a képhez, amelyben leginkább otthon érezem magam. A mind kidolgozottságában, mind fegyvereiben a Quake második részére emlékeztető fejezet tökéletes játékmenetet kínált. A végső következtetést azonban még nem merem levonni, hiszen e sorok írása közben még nem sikerült befejeznem ezt az epizódot.

A SOKAT EMLEGETETT TÁRSAK

A Daikatana sokrétűségét az általunk megmentett társak (Mikiko Ebihara és Superfly Johnson) jelenléte tovább színesíti. Az ez ideig készült FPS-ek egyikében sem nyílt még lehetőségünk arra, hogy hosszabb időre társ vagy társak közreműködésével oldjuk meg a ránk háruló feladatokat. A Daikatanában azonban szinte a játék egészében Mikiko és Superfly segítségére kell hagyatkoznunk, sőt, kis csapatunk tagjainak utasításokat is adhatunk. Ezek sorban: GET – vedd fel, COME – kövess, STAY – maradj, ATTACK – harcolj és BACK OFF – tartsd távol magad parancsok. Ezzel az ötlettel a készítőknek sokkal körültekintőbb és fokozottabb figyelmet követelő elemmel sikerült dúsítani az amúgy sem elhanyagolt játékmenetet. Azonban a társak jelenléte nem minden esetben csalt mosolyt az arcomra. Gyakran előfordult, hogy valamilyen oknál fogva éppen valamelyik ajtó alatt ténferegtek, amelyik aztán agyoncsapta őket, de az sem volt ritka, hogy valamely tereptárgyban elakadva percekig tviszteltek. Mondanom se kell, hogy ezek a hibák az őrületbe és a gyógyszertárba kergettek, ahol aztán a magamhoz vett nyugtató kíséretében „kiegyensúlyozottan" vágtam neki újból a feladatoknak.

A FEGYVEREK

A játék újabb erőssége, amely - szakítva a shooterekre jellemző 6-8 fegyvertípussal - 22 különböző, az adott fejezet hangulatába és képi világába tökéletesen illeszkedő fegyverrel ajándékoz meg minket. A hely szűke miatt sajnos képtelenség részletesen kitérni minden egyes típusra, mazsolázni pedig értelmetlen lenne közülük. Fantasztikus! Amikor a birtokunkban lévő mordályok hangjai, tulajdonságai és rajzolatai éppen kezdenek monotonná válni, akkor hirtelen új, ismeretlen epizódba csöppenünk, és isszuk magunkba környezetének elemeit. A különböző funkciójú és hangulatú arzenál tökéletesen kielégíti a kategórián belüli különböző stílust kedvelő közönséget, legyen az fantasy vagy futurisztikus irányvonalat követő ízlésvilággal rendelkező.

KARAKTERFEJLŐDÉS

Nocsak-nocsak, ismét „apró" figyelmesség a készítők részéről. A játék a teljesített feladatok és a meggyilkolt áldozatok számának függvényében tapasztalati pontokkal ajándékozza meg a

HIRO MIYAMOTO

Közvetlen leszármazottja Usagi Miyamotónak, a Daikatana kardkovácsának. Hiro Miyamotóban megtestesül az összes jellemvonás, amely a Miyamoto nevet legendássá tette. Kitartó, bölcs és erkölcsös úriember, aki etikai kérdésekben nem tűr kompromisszumot. Az ókori történelem és harcművészetek szakértője, akit egész Japán nagy becsben tart.

MIKIKO EBIHARA

Toshiro Ebihara lánya, aki örökölte apja temperamentumát. Tüzes természete azonban gyakran bajba sodorhatja. Édesanyja korai halála döntően befolyásolta életét, mivel csak édesapjára támaszkodhatott. Ezeknek köszönhetően Mikiko és az apja nagyon közel állnak egymáshoz. Mikikót Superfly segítségével az első epizódban kiszabadítjuk Kage fogságából.

SUPERFLY JOHNSON

Superfly Johnson a tettek embere. Immáron több mint öt éve dolgozik biztonsági tisztként a Mishima Industriesnél. Szemtanúja volt munkatársai korrupciójának és illegális cselszövéseinek, minek következtében börtönbe vetették. Miután kiszabadítottuk, hű társként áll mellettünk.

játékost. Az így nyert jutalmat a következő képességek fejlesztésére fordíthatjuk: POWER – fokozza az általunk használt fegyver tűzerejét, ATTACK – megnöveli fegyvereink tüzelési sebességét, SPEED – meghatározza karakterünk sebességét, ACRO – befolyásolja ugrásunk nagyságát és VITALITY – alkalmanként 50 egységgel növelhetjük életerőnket.

EGY KIS MULTIPLAYER

A Quake III Arena és az Unreal Tournament megjelenése óta szkeptikusan veszem nagyító alá a kifejezetten egyjátékos módra fejlesztett FPS-ek többjátékos módját. Az Arena és a Tournament magasra tették a lécet, esélyt sem adva a „legyen többjátékos mód is, legalább ráírhatjuk a dobozra" elven készített, egyjátékos módban egyébként kiváló vetélytársakkal szemben. A Daikatana is erre a sorsra jutott, de ennek ellenére nem kell szégyenkeznie. Airkontrollja és fegyverei nagyszerű szórakozást nyújtanak, de a Q3A-ban megszokott pergő és humoros játékmenetről le kell mondanunk. A szokásos Deathmatch, Team és Capture the Flag módok mellett a Cooperative opció is helyet kapott, ami igazán szórakoztató játékélményt ígér. Még egyszer le kell szögeznem, hogy bár nem éri el az etalonok színvonalát, mégis kiemelkedik az utóbbi időben megjelent FPS-ek közül.

GRAFIKA ÉS AZ A FRÁNYA GÉPIGÉNY

A Daikatana képi világa gyönyörű. Tudom, hogy ennek megítélése abszolút szubjektív, de még a kétkedőknek is el kell ismerniük, hogy a mára már elavult Quake 2 motor soha nem ragyogott ily fényesen. A tárgyak, fegyverek, ellenségek és tereptárgyak textúrázása példaértékű. Minden egyes poligonizált elem részletes, stílusos és gondos koncepció alapján elkészített borítást kapott. A játék ezen a téren tehát jelesre vizsgázott, nem úgy, mint a gépigény területén. A Q2 motor felturbózásának következtében (csodálatos ég, köd és fényeffektek) a grafikus motor menthetetlenül lelassult. Olyannyira, hogy még a tesztgépet (Celeron 550, GeForce) is néha szaggatásra késztette. Ha Romeroék a Quake 1-ről történő engine-váltást követően az Unreal motorja mellett tették volna le a voksot, sokkal jobban jártak volna, hiszen az ezeket az effekteket alapból tudta. Mindent összegezve a Daikatana látványvilága az ósdi motor ellenére maga mögé utasítja a múlt hónapban tesztelt Soldier of Fortune-t és a nagy rivális Half Life-ot, de napjaink császáraival (Q3A és UT) nem veheti fel a versenyt.

ÉS AMIÉRT ELMEGY A KEDVED AZ EGÉSZTŐL...

Az pedig a mérhetetlen mennyiségű bug és az ellenfelek intelligenciájának a hiánya. Érthetetlen, hogy az évekig tartó fejlesztési idő alatt képtelenek voltak legalább az automata mentéspontok ideális elhelyezését megoldani. Roppant bosszantó tud lenni, amikor az automatikus töltést követően azonnal ellenségbe botlunk, amely elől hátrálva ismét a már jól ismert töltés veszi kezdetét. Azt mondanom sem kell, hogy ezt követően az életünkre törő teremtmény nyomtalanul eltűnik. Nehezményeztem a nehézségi szintek közti különbségek nem éppen ideális mértékének megvalósítását is. A könnyű fokozat semmi kihívást nem jelent, ellenben közepes fokozattal, amely néha bosszantóan nehéz tud lenni. Ez persze nem lenne baj, ha ekkor az ellenfelek intelligenciája okozna kellemetlen pillanatokat, de nem, a Daikatanában a szintek közti különbség csak az életünket kioltani szándékozó lények számában mutatkozik. Sokszor mulattam a pályatervezők figyelmetlenségén is. Az jó, hogy az egyes szobákban személyzet bóklászik, de könyörgöm, ne álljanak egyfolytában a kapcsolók előtt. Természetesen a lemészárolásukat követő jajgatás káoszt és újabb értelmetlen áldozatokat szül. Dióhéjban azt hiszem, ennyi, Romerótól ezt azért nem vártam.

ÖSSZEGZÉS ÉS PANASZOK

Mint ahogy az a fenti írásból kiderült, engem John Romero álma magával ragadott, ám ennek ellenére tudom, hogy sokkal többre lett volna szükség ahhoz, hogy beváltsa a rajongók Daikatanához fűzött reményeit. A katasztrofális első epizód és a számtalan kijavítható bug elkeserítő (és egy életre elveheti az ember kedvét a játéktól), mivel a game több mint 3 éven keresztül készült. Mindeme „apró" hibákat sutba dobva és időt adva a Daikatanának percről percre a játék újabb és újabb értékeire bukkanunk, melyeknek az összképre gyakorolt hatása elégedettség érzésével tölti el a játékost. A már említett forradalom elmarad, ám ennek ellenére a kategória palettája szórakoztató játékkal színesedett. Játssz vele, megéri!

Sasa
sasa@vogel.hu

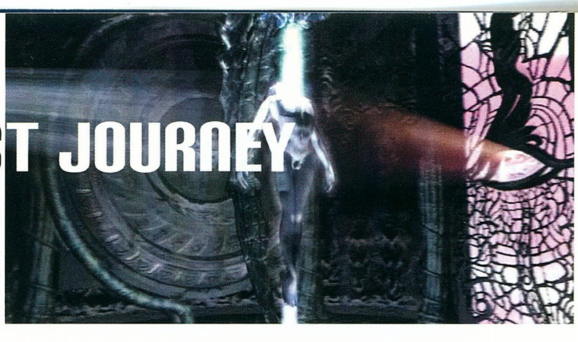
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planetdaikatana.com
www.daikatananews.com
www.dknation.com

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

81

P233, 32MB RAM, 140 MB HDD, D3D, 3DFX



THE LONGEST JOURNEY

StartBox

Fejlesztő: Funcom
Kiadó: Funcom
Web: www.longestjourney.com

- Mesélj nekünk, Anyó, hisz oly sok szép történetet ismersz!

- Valóban, hosszú életem volt, hosszabb, mint bárki gondolná, sok mindent láttam az elröppenő évek során. De mondjátok, miről szeretnétek hallani?

- Mesélj az Egyensúlyról!

- Ugyan, ugyan! Nincs nektek arra időtök, napokba telne, s ti, fiatalok, mindig rohantok valahová. Úsztok az árral, mintha úgy hamarabb elérnétek a célt... De tudjátok, mit? Elmondom a jelenlegi világ kialakulásához vezető Leghosszabb Út történetét.

OROSZLÁN AZ UTCÁN

Ott állt a lány a szikla peremén, s hitetlenkedve emelte tekintetét az előtte elterülő tájra. Tudta, megint álmot lát, már volt benne gyakorlata, ezért megadó sóhajjal azonnal elindult, hogy felderítse, hová került ezúttal. Révetegen lépkedett a sziget belseje felé, míg a hirtelen támadt rázkódástól meg nem tántorodott. Jókora tojás gördült ki elé az útra, s meg sem állt a szakadék pereméig, ahol megakadt a kinyúló gyökerek egyikében.

Bármennyire zavaró is volt a tojás mérete, April nem szerette volna, ha a mélybe zuhan; gyorsan körülnézett, mit használhatna fel a kiemelésére. Nem talált egyebet, mint valami hatalmas pikkelyt a fészekben, s kilógó ágat a fa törzsén. De mikor azt letörte, az évszázados, kiszáradt törzs életre kelt, s az erdő szelleme jelent meg rajta segítséget kérve. A lány ámulva hallgatta történetét, melyet valamiféle káoszháború borzalmai keserítettek meg. Az erők legutolsó összecsapása során a szikla, melyen álltak, megrepedt, s a fát tápláló csermely elterelődött medréből pusztulásra ítélve a növényeket.

Míg a mesét hallgatta, April apró kincseivel játszadozott, s amolyan ideiglenes vízelvezetőt rögtönzött belőlük, melyet az erecske útjába szúrt.

Csodálatos látvány tárult a szeme elé. Alighogy az első vízcseppek elérték a fa gyökerét, hirtelen az egész vidék virágba borult. Az élet sugárzó erőfolyamként terjedt szét a száraz törzsben mindenütt új rügyeket fakasztva, s rugalmas rostokkal kitöltve a repedéseket. A fa jóleső sóhajtással nyújtóztatta ki recsegő ágait, aztán kissé szögletes, ám meglepően pontos és gyengéd mozdulattal a biztonságot nyújtó fészekbe emelte a tojást.

S ekkor, mintha csak erre várt volna, az Anya megjelent. Ezüstös villanás tűnt fel April szeme sarkában, s mikor felé fordult, fehér fényben fürdő sárkányt pillantott meg maga előtt. Gyönyörű lény volt, a hatalom, az erő, a biztonság, a szeretet és a kimeríthetetlen bölcsesség egyszerre sugárzott belőle, olyan volt, mint maga a megváltás, s mikor megszólalt, a hangja kristálytiszta forrásként tört elő megtisztítva a lelket minden búból, s a harmónia érzését hagyva maga után.

De az öröm nem tartott soká: háború volt, a szépséget a gonosz követte, a semmiből sötét felhő bukkant fel, s magába burkolva a szakadék mélyébe taszította a lányt.

FÉLÁRNYÉK

Zihálva ébredt, s még hosszú percekbe telt, míg felfogta, hol van valójában. Mikor végre megnyugodott kissé, arcát kezébe temette, s mélyen sóhajtott, majd megrázta magát, felkelt, s gépiesen öltözködni kezdett. Felkapta a komódról a naplóját, melyből a bérlistája kicsúszott, aztán pillanatnyi szeszélytől vezérelve magához vette a szekrényből gyermekkori játékmajmát, s kinyitotta a folyosóra nyíló ajtót.

Szerencsétlenségére épp Zackbe, az ügyeletes főbunkóba botlott, kinek a világról alkotott elképzelései menő klubokra, divatos ruhákra és cicababákra korlátozódtak. Míg felemelőnek korántsem nevezhető beszélgetésüket folytatták, April szórakozottan lecsippentett egy levelet a szintetikus növényről, végül pár keresetlen szóval lerázta túlságosan agresszív „hódolóját”.

Dühöngve csörtetett le a lépcsőn, s Fiona, a házvezető lány barátságos köszöntése is csak kevéssé derítette fel. Ám mégis felragyogott arca, mikor a hirdetőtáblán kis rózsaszín cetlin elveszett aranygyűrűjéről olvasott. Amint visszakapta, felengedett kissé, s képes volt pár szót váltani Fionával, mielőtt elindult volna a művészeti egyetemre, hogy aznapra kiszabott munkáját elvégezze.

Régóta nyugtalanította, hogy nem képes zöldágra vergődni a festményével, mellyel mindenképpen el kell készülnie az alig pár nap múlva kezdődő kiállításra. Gondolataiba merülve kis híján felborította az utcán tébláboló bolondos öregurat, Cortezt, aki sűrű bocsánatkérések közepette hajlongott előtte. Épp indult volna tovább, ám a férfi útját állta, s nyugtalanító dolgokról kezdett beszélni. Kiderült, hogy régóta figyeli a lányt, az a tévképzete, hogy fontos szerepet játszik valamiféle spirituális történésben, s egyedül ő mentheti meg a világot a teljes pusztulástól. April kezdte elveszteni a türelmét, a rosszul indult reggel kiborította. Dühösen förmedt a férfire, aki látván, hogy a szavak pillanatnyilag nem sokat érnek, meghajolt, majd búcsúzóul annyit mondott „találkozzunk ott, ahol a gyermekek kivetítik álmaikat”.

Ki tudja miért, ez az érthetetlen mondat nagy hatással volt a lányra, bénultan bámult Cortez után, alig tudta rávenni a lábait, hogy tovább vigyék a parkon át vezető úton. Szerencsére a mozgás megnyugtatta, így újra tudta gondolni a történteket, s hamarosan már csak nevetni tudott azok képtelenségén.

Még mindig mosollyal arcán lépett be az egyetem kapuján, s mielőtt felvonult volna az emeleti műtermébe, pajkos huncutsággal elemelte elmélyülten festegető évfolyamtársa lyukas gumikesztyűjét. Nem tudta, mihez kezdhetne vele, de maga elé képzelte a fiút, amint mindent felforgatva keresi munkaeszközét, s ez gonoszkás elégtétellel töltötte el.

Alighogy hozzáfogott a festéshez, érezte, hogy ezen a napon se fog előrébb jutni vele, ezért aztán örömmel fogadta, mikor pár perc múlva legjobb barátnője, Emma megérkezett, hogy átcsábítsa a kávézóba, ahol esténként dolgoztak. Nem kellett sok rábeszélés, máris összepakolta a holmijait, s elindultak.

A pulthoz lépve fölkapott pár cukorkát, és odaköszönt Charlie-nak, aztán a belső terembe lépve megpillantotta a főnökét. Mivel épp fizetésnap volt, átnyújtotta neki bértáblázatát, de az olyan sanyarú képet vágott,

mintha csak a fogát húznák. Mindig így volt ez, ha pénzt kellett kiadnia, April hamar megtanulta, hogy határozottan kell fellépnie, így aztán hamarosan háromszáz dollárral gazdagabban ült le a fotelba meginni üdítőjét.

Míg az italát kortyolgatta, a fali poszteren gyermekművészek kiállítási hirdetését pillantotta meg. Ekkor fogta csak fel, mit értett Cortez a gyermekek álmai alatt. Gyorsan felkapta az ingyenjegyet, aztán a metróállomáson heti bérletet váltva a kiállító terembe sietett. Valóban itt várt rá Cortez, s az egyik képet vizsgálgatta. Halk, nyugodt hangon magyarázott. April ekkor jött rá, hogy az öregember egyáltalán nem bolond, sőt, akkora élettapasztalattal rendelkezik, mellyel egyetlen barátja sem büszkélkedhet.

Mikor elváltak, megbeszélték, hogy másnap találkoznak, aztán a lány visszaindult a kávézóba, hogy átvegye az esti műszakot. Csak utazás közben döbbent rá, hogy nem kérdezte meg, hol találja meg Cortezt, de már nem volt ideje visszafordulni. Pedig jobban tette volna, mert az éjszaka eseményei még a rémálmoknál is rémisztőbben hatottak rá...

A TÜKRÖN ÁT

Másnap, mikor nyugtalan álmából felébredt, egyből a hallba sietett, ahol Fiona járkált kezét tördelve. Látszott rajta, hogy valami rettenetesen aggasztja. Akárcsak April és az összes vendég, ő is jelenést, pontosabban jelenéseket látott. Mintha sosem volt lények teremtek volna elő a semmiből, hogy aztán pár pillanat múlva ismét szertefoszoljanak bizonytalanság érzését hagyva maguk után.

Senki sem értette, mi folyik itt, de April érezte, hogy csak Cortez adhat választ a kérdésére. Csakhogy az egyetlen ember,

akinek leghalványabb fogalma lehetett róla, hol találhatná meg, Zack volt. Még a gondolattól is irtózott, hogy pont hozzá forduljon, de nem volt más választása, az információért cserébe kénytelen volt randevút ajánlani.

Az elkövetkező este megpróbáltatásaitól előre borzongva sietett a megadott címre, de az épületbe nem tudott bejutni, mivel a takarítószemélyzetként működő ügyeletes idióta mindenkit elhajtott a kaputól. Kénytelen volt cselhez folyamodni. A szemeteskuka alatt található kerozinba cukorkát mártott, majd felajánlotta a közelben posztoló nyomozónak a nem kevéssé hashajtó hatású készítményt, így hozzáférhetett az általa őrzött kapcsolószekrényhez.

De kinyitni már nem tudta, ezért hazafelé indult, hátha ott talál megfelelő szerszámokat. Útközben felkapta a sietősen távozó detektív elejtett kalapját, s beugrott egy szelet kenyérért a kávézóba, aztán a szobájában elgondolkozva állt meg az ablak előtt. Amint kihajolt, őrült ötlet fogalmazódott meg agyában. Óvatosan, nehogy a szél elfújja, a kanálisban lebegő gumikacsára szórta a kenyérmorzsákat, melyet hamarosan ki is lyukasztott a ráreppenő sirály, s egyúttal a ruhaszárító kötelet is letépte. Ez utóbbit kihúzhatta a falra erősített lánc segítségével, de a kacsa messzire repült, egészen a kávézó elé.

Mielőtt még felvette volna, megállt a ház előtt, ahol a csővezetéken újabb célszerszámra akadt, a ház barkácsmesterének szorítófogójára. Mivel ez volt az egyetlen, ami elzárta a kitörni akaró víz útját, kénytelen volt megjavítani a rendszert. Aranygyűrűje segítségével rövidre zárta az elszakadt kábelt, s a kapcsolókkal játszadozva biztosította az áram útját. Aztán lezárta a szelepet, elfordította a csapot, s immár gond nélkül átvehette a szerszámot.

Ő maga volt leginkább megdöbbenve, micsoda ötletre vállalkozik, de semmi egyéb nem jutott eszébe, így a metróállomásra ment, ahol a sínek közé esett csavarkulcs szikrázott. A kötelet a fogóra erősítette, a gumikacsáról letépte a lyukat elfedő sebtapaszt, majd miután a fogó köré tekerte, fölfújta, hogy összeszorítsa annak szárait. Gyorsan, mielőtt a levegő kiszökött volna, leeresztette az aknába az eszközt, s mikor a karmok a kulcsra kapcsolódtak, az egészet felhúzta a kezébe.

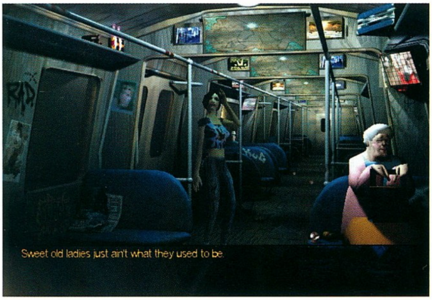
Most már visszatérhetett a mozi kapcsolószekrényéhez. Kinyitotta a zárat, a sebtapasszal elfedte a gumikesztyűn tátongó lyukat, majd óvatosan megváltoztatta a kábelek elrendezését. A hatás nem maradt el, a reklámfények kialudtak, a takarító pedig zsörtölődve lépett be a hátsó ajtón, hogy kiderítse, mi történt.

April csöndben követte, aztán a sötét sikátorban hozzáfogott az utolsó trükk előkészítéséhez. A föltornyosuló szeméthalom tetejére helyezte a kalapot, hogy az általa vetett árnyék fegyvert tartó ember sziluettjére hasonlítson, majd kicsit lejjebb a dobozokra helyezte a beszélő majomjátékot. Az organikus szemet sajnálta volna itt hagyni, ezért azt kiemelte előbb, aztán a kukához lépett, felnyitotta a fedelét, s égő gyufát hajított bele. A számos tűzveszélyes anyag pillanatok alatt nagy füstöt gerjesztett, s a riasztó hangjára kiszaladó házmester fenyegető árnnyal és rettenetes hanggal találta szemközt magát. Remegő térdekkel könyörgött életéért, s míg majomtáncot járt, hogy az ismeretlen támadó kedvében járjon, April kuncogva átsurrant a nyitva felejtett ajtón.

Ahogy remélte, valóban találkozott Cortezzel, s így újabb csoda szemtanúja, sőt, aktív részese lehetett. Ez a latin fickó valamiféle varázsló lehetett, mert képes volt dimenziókapu megnyitására, melyen át April új, csodálatos világba juthatott.

Mintha csak a középkorba csöppent volna, poros utcákon járó, különös embereket látott, ám mégsem ez döbbentette meg leginkább: egyesek mindenféle segédeszköz nélkül, a gravitációra fittyet hányva, gondtalanul lebegtek dolgukra, mások lüktető fényburokban ülve mély meditációba burkolóztak. Ez volt Marcuria, a varázslat földje.

A templomban, ahová megérkezett, magányos papténykedett. Bár kezdetben nem



értették egymást, hamarosan, mintha forrás zavaros vize ülepedne le, képes volt felfogni minden szó jelentését, s ugyanazon a nyelven válaszolni. Mikor a nehézségek elhárultak, a pap bemutatkozott, ő volt Vestrum Tobias, Cortez személyes jó barátja, s tisztelője, mellesleg az egyetlen ember, aki valódi nevén ismerte Brian Westhouse-t, akit a spanyol szerint a lánynak meg kellett keresnie.

April némi magyarázatot kapott a meglehetősen kétségbeejtő történésekre, s megtudta, Westhouse-t a helyiek Guruló Ember néven ismerik, aztán kivonult a faluba megismerkedni a környékkel. A piactéren találkozott a térképésszel, aki idegeneknek nem volt hajlandó útbaigazítással szolgálni, ám épp kifutófiút keresett, s mivel jobb jelentkező épp nem akadt, Aprilt fogadta fel e célra. A lány boldogan elfogadta az ajánlatot, hisz ily módon lehetősége nyílt jobban megismerni a környéket, sőt, a megrendelők közt felfedezte Westhouse nevét is.

Az első szállítmányt a kikötőbe kellett vinnie, a Fehér Sárkány szarkasztikus és rendkívül babonás kapitányának. Nem volt egyszerű ember, addig nem volt hajlandó aláírni az átvételi elismervényt, míg valamiféle zene fel nem csendül a közelében. April kénytelen volt furulyát vásárolni a városkapunál standoló árustól, s ezzel szórakoztatni a tengeri medvét, míg az odafirkantotta kézjegyét a papírra.

Miután visszatért munkaadójához, elindulhatott Westhouse házához. Kiderült, hogy a fickó szintén a Földről, vagy a helyiek nyelvén Arcadia világából származik, de lévén, hogy ő maga nem rendelkezik a térváltás képességével, csak egyetlen egyszer léphetett át a kapun, hazatérni már nem tudott. De – természetesen, miután aláírta az átvételi elismervényt – átnyújtotta a lánynak óráját, melyet ő az otthonról hozott kitűző segítségével óvatosan felhúzott, s így a megnyíló térkapun át visszakerült saját világába.

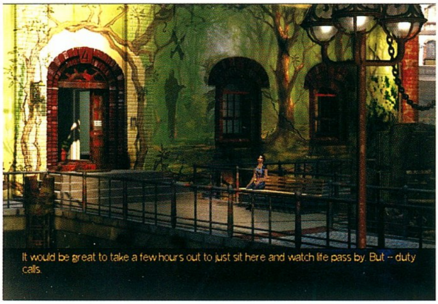
BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

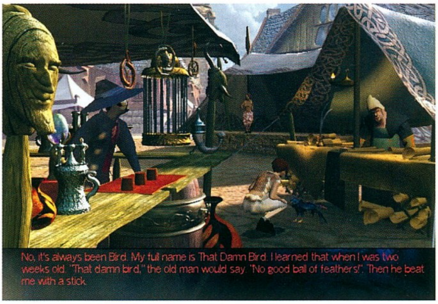
Érthető okokból April nem akarta a nap megrázkódtatásait Zack randevújával is tetézni, ezért inkább a kávézóba vonult a dübörgő zene hallgatásával levezetni indulatait.

Másnap reggel fájó szemmel kászálódott ki az ágyból, s rövid erőgyűjtés után rögvest a város legrosszabb hírnevű negyedébe utazott, hogy a templomban megtudja Warren, az alvilági informátor tartózkodási helyét. Nem kellett messzire mennie, a szomszédos épület lépcsőházában rábukkant a fiúra, ki korához képest meglepő határozottsággal intézte ügyeit. A kívánt adatokért cserébe nem kevesebbet kért, mint hogy töröljék a rendőrség adatbankjából a nyilvántartási lapját, s derítsék ki, mi történt hozzátartozóival.

Bár a feladat őrültségnek tűnt, mégsem volt más választása, April a rendőrség elé sietett, s az ott cirkáló szemétszállító segítségével besurrant az épületbe. Ehhez persze be kellett állítani az úttorlaszon az utcatáblán látható kódot, csak aztán mászhatott be a bűzölgő konténerbe, mely átvitte a biztonsági kapun.

Az épületben újabb gondja akadt: hála a lezuhant légibusznak, az ajtók nyitószerkezete meghibásodott, s a kirendelt szerelőbrigád nem igazán kapkodta el a javításokat. Miután látta, hogy szavakkal nem sokat ér, a bürokrácia fegyveréhez nyúlt, kikérte a 09042-es formanyomtatványt, mely azonnali munkakezdésre ad parancsot, s a szerelődobozban található aláírást lemásolva büszkén lépett a lusta munkások elé. De még ez sem volt elég, hisz ünnepnap lévén másik formanyomtatványra lett volna szükség. Miután





bosszankodva aláhamisította az új papírost is, dühösen lökte az emberek orra alá a parancsot, akik kelletlenül bár, de kénytelenek voltak munkához látni.

Csakhogy a parancs arra nem vonatkozott, hogy hamar el is kell végezniük, így csak tanácstalanul ácsorogtak, azt tettetvén, hogy komoly nehézségbe ütköztek. A szerelés is Aprilre hárult, de nem juthatott a szerszámokhoz. A videofonokhoz lépve leolvasta a működőképes telefonszámát, majd a hibás kijelzőjűről felhívta a számot. Mikor a csengő megszólalt, odaküldte a kövérebbik munkást, mintha őt keresnék, a társát pedig a másikhoz, hadd beszélgessenek egymással.

Most, hogy minden akadályt elhárított, komoly elektronikai szaktudásról tanúbizonyságot téve egyszerűen összekapcsolta az elszakadt vezeték végeit, s miután kileste a legtávolabbi polcon elhelyezkedő nyomtatvány számát, hogy elterelje a recepciós figyelmét, besurrant a folyosóra.

Az adatbankot biztonsági ajtó védte, ezért a mosdó felé indult, hátha talál valami más módot a bejutásra. Szerencséje volt, az egyik WC-n a pár napja megbetegített nyomozó trónolt, s a gyógyszereért rimánkodott. Miután leolvasta az öltözőszekrények ajtajáról Maria hadnagy nevét, az ő nevén mutatkozott be, így megkaphatta a pasas kulcsait. A szekrényben nem csupán a gyógyszert találta meg, de a törött tükör sarkát leemelve megtalálta a számítógép kódját is, pontosabban utalást rá. Miközben beadta a szerencsétlen beteg széntablettáit, pár kérdéssel kicsalta tőle a felesége születésnapjának dátumát is, így majdnem mindent megszerzett, amire szüksége volt.

Már csak a retinavizsgálót kellett kicseleznie, s bár akaratlanul, de ebben is segítségére volt a detektív, aki a gyógyszer mellékhatásától tüsszögni kezdett, s kipottyant organikus műszeme. April gyorsan a villanykapcsolóhoz ugrott, s a sötétséget kihasználva a játékmajomra cserélte a szervet. Eztán semmi sem állt az útjába, hogy kellemesebbé tegye az adatrablás műveletét. Vett egy doboz kólát, aztán belépett a rendszerbe.

Először Warren Hughe bűnlajstromát tüntette el, aztán a családja körül kezdett próbálkozni. Az adatlapról leolvasta a nővére kolonizációs számát, így erre rákeresve azt is megtudhatta, hol tartózkodik a leányzó. Kinyomtatta az adatlapokat, majd mielőtt távozott volna, eszébe jutott, hogy hátha talál valamit a Voltec szektáról, Marcuria radikális papjainak evilági képviselőiről. Bár az információ titkos volt, nem hagyott fel a próbálkozással, s így hamarosan kiderült, hogy élükön Jacob McAllen áll, a további adatokat pedig az archívumban találhatja meg. A lap alján látható ikonsort megjegyezve a háta mögött álló konzolhoz lépett, s a megfelelő gombok lenyomása után (11, 16, 1, 8) minden a kezében volt, ami érdekelte.

Azonnal visszasietett Warrenshez, aki a szívességért cserébe Newport dokkjai közelébe, Burns Flipperhez, a nagyhírű komputer kalózhoz irányította. Az illető teljesen golyós volt, ám ugyanakkor zseni is, a Vangard adatkockából pillanatok alatt kiszűrte a használható információkat, sőt, abba is belement, hogy antigravitációs berendezéséért cserébe hamis igazolványt szerez a lánynak, mellyel feljuthat a város gazdag negyedébe.

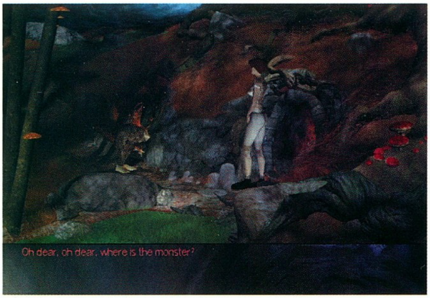
Az eddigiek után igazán nem jelentett nagy kihívást a lezuhant légibuszról lelopni az eszközt, csak fel kellett rázatnia a kólás dobozt a raktár előtt található festékrázóval, majd átadnia a roncsot őrző, szomjúságtól félholt rendőrnek. Persze, a doboz felrobbant a kezében, s ragacsos lével terítette be az elektronikus páncélzatot zárlattal fenyegetve viselőjét, így az kénytelen volt elhagyni posztját, hogy átöltözzön. Elég volt pár mozdulat a rendőrségről lopott csavarhúzóval, s a kívánt eszköz máris April kezében nyugodott.

Miután mindent elintézett, a lány visszament a katedrálishoz, hogy ismét találkozzék szövetségeseivel, aztán hazatért aggódó barátaihoz.

SZÖRNYEK

Az éjszaka újabb meglepetéseket tartogatott: April arra riadt, hogy kék fény ragyogja be a szobát, s zúgó hangot hall a fejében, aztán a térkapu beszippantotta.

Ismét Marcuriába jutott, ám ez alkalommal éjszaka volt, s ő egy szál alsóneműben szaladgált az utcán. Nem akart bajba kerülni, ezért gyorsan belépett a közeli fogadó ajtaján, ahol épp ünnepség zajlott. Röviden elbeszélgetett a kocsmárosnéval, majd Abnaxus, az Időn Kívüli Lény felbukkanása után elhelyezkedett a kényelmes



fotelban, s perceken belül elnyomta az álom.

Fel sem ébredt reggelig, míg a kocsmárosné keltegetni nem kezdte. Kedves asszonyság volt, adott neki ruhát, sőt, még azt is felajánlotta, ha segít neki kitakarítani, megjutalmazza némi apróval. April szívesen rendelkezésére állt, úgy gondolta, minden szövetségesre szüksége lehet, de aztán eszébe jutott, hogy előző este találkozót beszélt meg Abnaxusszal, így utána őt kereste fel. Különös történeteket hallott, de még többet kellett megtudnia, így Vestrum Tobiashoz indult, aki pedig a városi könyvtárba irányította. De ha már útba esett, April beugrott a piacra, hogy a térképésztől átvegye munkadíját, s egyben elnyerje a szerencsejátékos vagyonát is. Természetesen az illető csaló volt, s elvileg nem lehetett máshogy leleplezni, csakis varázslat erejével, ám erre figyelmeztette volna amulettje, s véget vetett volna a játéknak. Csakhogy a pénzek, melyekkel játszottak vasból készültek, így a mágneses hegyű csavarhúzó elárulta, melyik pohár rejti az érmét.

A csaló rendkívül megdöbbent, s méregbe is gurult, odalökte a díjat, a ki tudja, miként idekerült számológépet April elé, aztán duzzogva elzavarta. De a lány nem tágított, neki a fekete madárra volt szüksége, így rövid alkudozás után el is tudta cserélni a csavarhúzóra.

A lány ismét útnak eredt a könyvtárba, de eszébe jutott, hogy esetleg Westhouse is szolgálhat valamiféle háttérinformációval, őt is útba ejtette, mielőtt beásta volna magát a könyvek közé.

Sok érdekes történetet olvasott, s végül sikerült kihámoznia belőlük, hogy sorsa a tengerre hajtja, hajót kell találnia, mely közelebb viszi célja felé. Erre legalkalmasabbnak a Fehér Sárkány látszott, ám a kapitány megrögzött fallokrata módjára hallani sem akart róla, hogy nőt vegyen a fedélzetre. Segítséget kellett szerezni, s szerencsére kiderült, hogy a közelben kikötött kicsiny bárka öreg tulajdonosa egykoron jókora szívességet tett Nebevay kapitánynak, s elveszett barátjáért, a fekete varjúért cserébe hajlandó megkérni, April esetében tegyen kivételt.

Ezzel egy kérdés tisztázódott, ám maradt még kettő, nevezetesen a kormányos, valamint a szél hiánya. Először a szelet kellett kiszabadítani, melyet a közelben élő gonosz alkimista zárt üvegeibe, hogy szenvedést okozzon az embereknek. Veszélyes kaland várt Aprilra, de nem volt választása, útra kellett kelnie.

Az északi erdőbe vezető úton érte utol Holló, akinek sikerült ismét megszöknie öreg barátjától – hiába, a madaraknak szabadság kell, nem sötét láda és féltő gondoskodás –, úgy döntött, inkább Aprillel tart, hátha a kalandok során megismerkedik pár bögyös galamblánnyal. Aztán alig pár lépés után újabb lénybe botlottak, a kicsiny szőrmók Ben-Banduba, ki elveszett testvére keresésére indult. Hamarosan az is kiderült, mi történt vele, mikor az erdőben szerencsétlen anyókának öltözött szörnyeteg csalta csapdába a lányt.

Beletelt némi időbe, míg April rájött, bajba jutott, akkor a seprű segítségével leverte a lakatot a Ben-Bandu testvérét rejtő szekrényről, majd miután az asztalon heverő kicsiny koponyával kitörte az ablakot, kiengedte rajta a szőrmókot. A szörnyeteg ekkor ért vissza, s menekülő vacsorája látványától feldühödve a lányra rontott. April csak szerencséjének köszönhette megmenekülését, véletlenül beleakadt a padló meglazult

deszkájába, és a felcsapódó túlsó vég a tűzbe taszította ellenfelét.

Ekkor érkezett meg Ben-Bandu, s örvendezve a falujába vezette a lányt. Ott ünnepséget rendeztek számára, s az Öreg megengedte, hogy a Szellemlyukban töltse az éjszakát. Különleges kiváltság volt ez, mely nagyon keveseknek adatott meg, ám az itt látott álmokból fakadó tudásnak megvolt az ára: az ember lelkének legmélyén szunnyadó érzéseket keltették életre.

AZ ÚT ODA ÉS VISSZA

Másnap April új emberként lépett ki a friss levegőre. Megértette, milyen erők mozgatják az emberek cselekedeteit, s hogy a szükségszerűség micsoda belső tudatával kell rendelkezni ahhoz, hogy valaki halálba menjen az Élet kedvéért, rabságba induljon a Szabadságért, és legyen ereje nyitott szemmel átélni az élet egész poklát. Elhatározta, ő többé nem hátrál meg, jöjjön bármi, végigjárja a sors szabta utat.

Elbúcsúzott vendéglátójától, aki még egy utolsó ajándékkal, népe ereklyéjével kedveskedett neki, melyet az ő gondjaira bíztak, míg a tizenharmadik Őrző meg nem érkezik. Biztos volt benne, hogy a próféciák végre beteljesednek, s az egyensúly és a káosz harcát eldöntő összecsapás ideje elérkezett.

April gondolataiba merülve haladt az alkimista kastélya felé, s hamarosan megpillantotta a lebegő sziklán nyugvó építmény bejáratát. Ám a kaput kővé változtatott ember őrizte, ki bármennyire szerette is volna, ura parancsának engedelmeskedve képtelen volt megmozdítani repedezett, kemény izmait. Bolond ötlet villant be April agyába, olyan elképesztő, hogy további töprengés helyett inkább hozzáfogott a megvalósításhoz. A mocsárból lila virágszirmokat vett magához, majd Holló segítségével hozzákevert pár szemet a piros, lédús bogyókból. Az így kapott masszával rövid időre fellazíthatta a szerencsétlen szolga karját, aki lenyithatta a felvonóhidat.

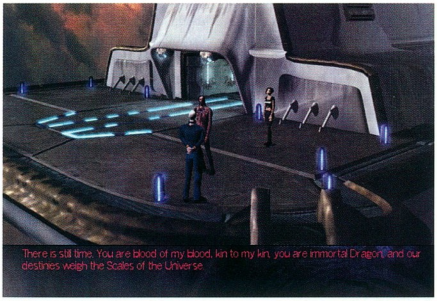
A kastély belseje őrületet sugárzott. Az egész egyfajta beteges logikai játéknak tűnt, s a lány kénytelen volt alkalmazkodni a szabályaihoz. Egy pénzérmét csúsztatott a kunyeráló vízköpő markába, majd elfújta az előtűnő gyertyákat. Ekkor a kéz újra előtűnt, s megint adakoznia kellett, de másodjára már sótartó s borsszóró lett a jutalma. Ekkor a homokórához lépett, hogy megfordítsa, majd gyorsan átszaladt a megmozduló lépcsőkön. A következő ajtón kétszer kopogtatott, így újabb homokóra tűnt elő, mellyel még tovább juthatott. Végül már csak egyetlen akadály maradt, a fejet formázó kapun a borsszóróval léphetett át, aztán ott állt az őrült varázsló előtt. Tudta, a férfi hatalma mérhetetlen, ezért cselhez kellett folyamodnia, a tudományt használta fel a varázslattal szemben, számológépével egyszerűen lemosta a színről a számtanban nem jeleskedő tudóst.

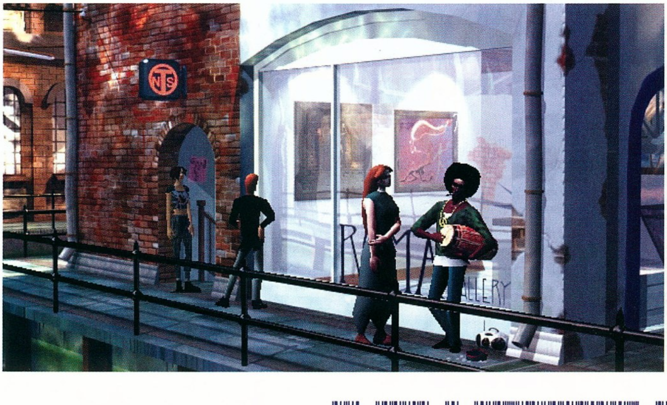
A kastély immár az övé volt, ám még mindig ki kellett szabadítania a szelet. A toronyszobában összegyűjtötte az üvegeket, egyet-egyet a polcról, a függöny mögül, a koponya alól és a kondér mellől, aztán a varázskönyvből kilesett recept alapján elkészítette a láthatatlanság italát (fehér, zöld, kék). Ezzel visszatért a labirintusba a tükör elé, és felvette a többi receptet őrző lapot, s a lebegés italát is elkészítve (sárga, fehér, kék) hozzájutott a szekrény tetején várakozó vörös flaskához is. Így gyerekjáték volt kikeverni a maradék varázslatokat (varázselnyelés: zöld, sárga, kék; robbanás: vörös, vörös, kék; szél: fehér, vörös, kék), s varázslatmegkötéssel majd robbantással összetörnie az erőkristályt felszabadítva a rabul ejtett erőket. Már csak a szelet kellett szabadon ereszteni, a nyitott ablakon át berepülő Holló segítségével friss fuvallattal megtölteni a mozdulatlan levegőt.

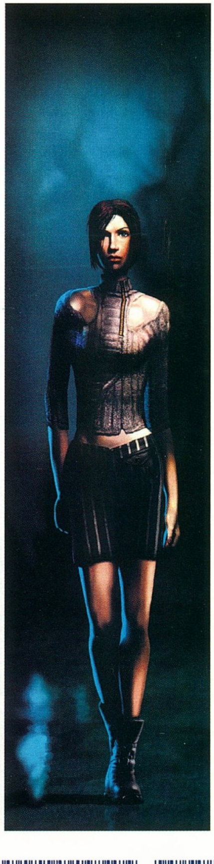
Immár majdnem minden készen állt, hogy a Fehér Sárkány kifuthasson a tengerre, csak kormányosra volt szükség. Nem volt egyszerű meggyőzni róla a kapitányt, hogy feladja elveit, de végül beleegyezett, hogy felfogadják a helyi fogadóban munkát kereső nőt, aki mellesleg az utolsó leszállítandó térkép megrendelője is volt. April beugrott elbúcsúzni barátjától, Tobiastól, aki neki ajándékozta szerencsehozó amulettjét, aztán vitorlát bontottak, és útra keltek Alais szigete felé.

KÁOSZVIHAR

Az út nem zajlott eseménytelenül, a türelmetlen kapitány úgy határozott, időt takarít meg vele, ha mégsem áll meg Alaisben, inkább délebbre vette az irányt – csakhogy ebbe April nem nyugodhatott bele. Lement a hajófenékbe, s a liszteszsákokra a megrágott cukorka papírját ragasztva csapdába csalt egy férget, aztán a fedélzeti ládából kiemelte a







legszebb almát, s ráhelyezte a kicsiny puhatestűt. Mikor a kapitány meglátta, mit szorongat a markában, teljesen kétségbe esett, hisz az almáshordó tartalmazta élelmiszerkészletük jelentős részét. Azonnal elrohant hát megoldást találni a gondra. Rövid rábeszélés után Tun Luiecet is el lehetett távolítani a hídról, így a lány tanúk nélkül helyezhette el medálját az iránytű alatt, így megzavarta annak működését, és Alais felé terelhette a hajót.

Alig telt el pár perc, rohamosan közeledő, sötét felhők tűntek fel az ég alján, számítani lehetett rá, hogy órákon belül tomboló vihar tör ki. Nem volt mit tenni, April kénytelen volt bevallani tettét, különben a hajó egész legénységét halálra ítélte volna.

Ezek után teljesen érthető volt Nebevay kapitány reakciója, mikor a varázseszközt a hajófenék ládájába záratta, s a lányt kitiltatta a hídról. Ez viszont Aprilt hozta ki a sodrából, felragadta a láda mellé támasztott baltát, és két csapással darabokra zúzta a lakatot. Csakhogy egyben a hajófenéken is jókora léket ütött, melyet az odasereglő legénység sem tudott kijavítani, a Fehér Sárkány tíz percen belül hullámsírban hevert.

MÉLYKÉK TÜKÖR

Mikor April magához tért, egyedül feküdt a vízfelszínen lebegő roncsokon. Az odaérkező Hollón kívül nem volt más társasága, csupán a fejét kíváncsian ki-kiemelő hal, mely megmagyarázhatatlanul vonzotta a lány tekintetét. Többször is megpróbálta elkapni, ám hirtelen két erős, úszóhártyás kéz nyúlt ki a vízből, s magával rántotta a tenger mélyére.

Elrablói csodálatos víz alatti városba vitték, s bezárták az egyetlen gömbbe, melynek belseje oxigénnel volt töltve. A falat különös ábrák borították, mintha történetet mesélnének, ezekből derült ki, mit várnak tőle. Leemelt egy polipot a falról, s bár öklendezve, de egészben lenyelte. A lény megtapadt a légútjában, s a lány kétségbeesetten küzdött, hogy valahogy eltávolítsa onnét, ám hamarosan kimerülten felhagyott a próbálkozással. Zihálva vette a levegőt, míg rájött, többé nem a száján vagy orrán át lélegzik, a polip életadó oxigénnel táplálja tüdejét.

Most, hogy a víz alatt is mozoghatott, April felfedezőútra indult. A másik rajznak megfelelően begyűjtötte a gyöngyöt a kagylóból, a zöld moszatot a város faláról, majd visszatért a buborékházba, s a magával hozott gombostűvel vért serkentett az ujjából. Ebből a három komponensből új masszát gyúrt, s ezt is lenyelte.

Ezáltal kiállta a halemberek próbáit, s teljes jogú szolgájukká léphetett elő. Talán érthető, hogy ez némi visszatetszést váltott ki belőle, de nem sokat tehetett, fogalma sem volt, hová szökhetne, s a tengermélyi világ számtalan ismeretlen veszélyével a biztonságot nyújtó falak közé szorította. De legalább ott szabadon tevékenykedhetett. A királynő, Merperson nagylelkűen megengedte, hogy magához vegye a kéken világító kristályt, de a falnak támasztott lándzsához nem nyúlhatott, azt a Víztisztító, a legendás harcos számára őrizték.

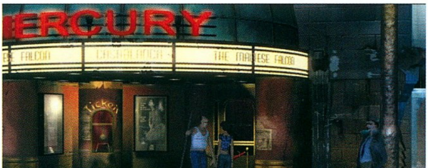
A házak előtti sziklánál valami felkeltette az érdeklődését. Kissé félrehúzta a hínárt, s a szálak közt újabb kristályra bukkant, majd még tovább kutatva sötét barlangnyílásba érkezett. Itt hevert az utolsó kristály, melyet társaival együtt az oltárra helyezett, méghozzá úgy, hogy az egyes számú kerüljön a jobb alsó, a kettes a bal felső, a hármas pedig a jobb fölső részre, s az oldalaikon látható minták a szemközt látható jelek felé mutassanak. Tehát a dárda a dárda felé, a víz a víz felé, és így tovább. Végül már csak a mellékgyűrűket kellett beállítani az ellentétek elve alapján, a vizet a tűzhöz, a madarat a halhoz, a félszemű piramist a maerumhoz, s a dárdát a korsó mellé forgatva.

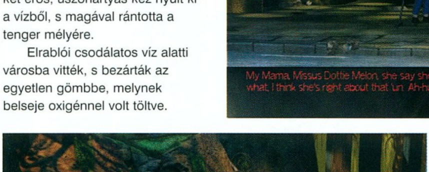
Ekkor a terem fénybe borult, s a falakon feltűnt az állandó ellenségeskedésben álló halemberek és repülő lények története. Mikor April megosztotta felfedezését a királynővel, az örömmel üdvözölte, s kijelentette, ő a Víztisztító, akire oly régóta vártak. De hátra volt még egy feladat, mellyel bizonyítania kellett valódiságát, le kellett győznie a tenger rémét, az árnyból támadó óriáshalat. Ki tudja, a szerencse segítette-e hozzá, vagy ismeretlen erők szunnyadtak a lányban, de a szörny hamarosan holtan hevert a hajóroncs alján, s foga, valamint a közeli ládában heverő, elveszett amulett April zsebében nyugodott. Ráadásul ennek segítségével még a halemberek szent kövét is visszaszerezhette a barlangban látott mintához illesztve, így a királynő utolsó aggálya is megszűnt. Elérkezett a próféciák kora, s a tárgyalásoké, mikor a két félre szakadt faj tagjai újra egyesülhetnek.

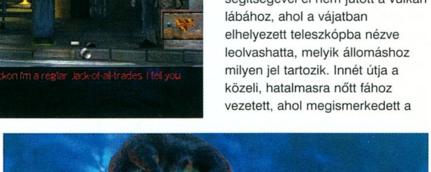
ÚJRAEGYESÜLÉS

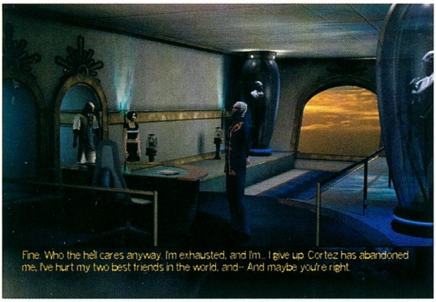
Ám a politika nehéz tudomány, Aprilnek már az is komoly gondot okozott, hogy eljusson az alatien faluba. Indulásként felkapta a parton heverő kötelet, s miután nyugatra, a hegyen álló kicsiny fához erősítette, leereszkedett a hasadékba, a sárkányfajzatok egykori lakhelyébe. Itt találta meg a kulcsot, mely – mint később kiderült – a telefonállomásokat működtette.

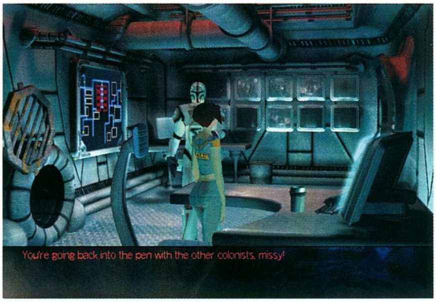
Különös hálózat volt ez, nem is értette működését, míg Holló segítségével el nem jutott a vulkán lábához, ahol a vájatban elhelyezett teleszkópba nézve leolvashatta, melyik állomáshoz milyen jel tartozik. Innét útja a közeli, hatalmasra nőtt fához vezetett, ahol megismerkedett a





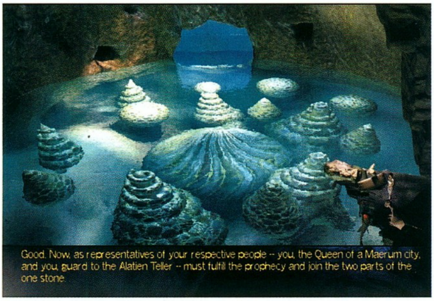






pálcikaemberek kissé hóbortos népével. A lombok közé felmászva megtudta, hogy a lények jókora katapulton dolgoztak, mellyel lelőhetik a Holdat, de Q'aman, az óriás horkolása megzavarta őket koncentrációjukban, s most nem képesek befejezni, amit elkezdtek.

April körbejárta a teleszkópon át látott telefonállomásokat, s a kulcs segítségével beállította a hívótárcsákat, hogy kapcsolatot létesíthessen Q'amannal. (Nagy fánál: fent óceán, lent nagy fa; rákfalu fölött: fent régi falu, lent nagy fa; régi faluban: lent óceán, fent vulkán.) Aztán visszatért a fához, s a kagylóba kiáltva sikerült megszüntetni az éktelen horkolást, s hogy elejét vegye a további hangzavarnak, együtt tértek vissza a rákemberek falujába, akik boldogan befogadták, miután kiszabadította társukat túl szorosra nőtt páncélja fogságából. Sőt, April még szórakozásról is gondoskodott, mikor átnyújtotta a meláknak a ragacsos cukorkás papírt, hogy



megfelelő horgászfelszerelést eszkábálhasson belőle.

Végre a faemberkék is folytathatták álmuk megvalósítását, s April boldogan segített nekik remélve, hogy egyúttal saját céljához is közelebb jut. Megszerezte nekik Q'aman horgászzsinórját, s a szigetre érkezésekor talált kötélből valamint a jókora halcsontból szigonyt eszkábált, melyet átlőhették a vulkán oldalán tátongó jókora hasadékon, s új utat nyithattak az alatien faluba.

Persze az őr nem igyekezett átsegíteni az utolsó akadályon, de a lány felhörpintette súlycsökkentő itala megmaradt cseppjeit, aztán varázserejével feltámasztva a szelet átlebegett a kapuhoz.

Immár csak egyetlen próbát kellett kiállnia, mielőtt a béketárgyalások megkezdődhettek a vezetők közt: le kellett vizsgáznia a Négy Történetből. Míg a falusiak tanmeséit hallgatta, arra is időt szakított, hogy közelebb hozzon egymáshoz két magányos szívet, így végképp elnyerte a lakosok megbecsülését.

Ezek után kétség sem fért a találkozó sikeréhez, a hálás vezetők megajándékozták szent köveikkel, s megmutatták az utat a tengerbe zuhant istenséghez, az egyik sárkánykő birtokosához.

ÁRNYAK

Már épp azt képzelte, végül minden jóra fordul, ám ekkor a káoszfelhő megint feltűnt, s üldözőbe vette a lányt. Csak szerencséjének köszönhette megmenekülését, vagyis inkább rejtett képességének, mellyel bizonyos helyzetek hatására megnyithatta a térkapukat. Ismét visszarepült a saját világába, egyenesen Raul atya templomába.

A szentélyből hazatért, ahol legfőbb vetélytársa, Gordon Halloway várt rá, s szerettei megölésével fenyegette, ha nem adja át a nagy fontossággal bíró köveket. April ebbe nem egyezhetett bele, menekülőre fogta a dolgot, ám ezzel akaratlanul is barátai vesztét okozta, mielőtt szobaablakán át a kanálisba vetette magát, a támadók lelőtték Zacket, s Emmát is súlyosan megsebesítették. De nem volt ideje bánkódni, felhörpintette láthatatlanná tevő italát, aztán a kávézó előtt megnyíló térkapuhoz rohant, Lady Alvane birodalmába.

ÚJJÁSZÜLETÉS

Az idős hölgynél rövid pihenőt tarthatott, oda üldözői nem követhették, de innét is tovább kellett indulnia Marcuria fővárosába.

Abnaxus már várt rá, s átadta az utolsó szent követ, így azokból kialakíthatta a sárkánymedál tökéletes formáját. Ennek érdekében a könyvtárhoz kellett mennie, s a medált a kőkör közepébe, a köveket pedig a peremre helyezve egyesíthette az anyagokat – bár előbb meg kellett kérnie Hollót, hogy távolítsa el a hősugarak útját álló madárpiszkot. Aztán leszaladt a lépcsőn, a könyvtáros segítségével megnyitotta a hűtőmedence zsilipjét, s végül kezébe fogta a fegyvert, melyről fogalma sem volt, hogyan használja... Ám mikor a következő percben az ellenség seregei feltűntek, biztos volt benne, ezt nem most fogja kideríteni, átugrott a térkapun, s csak a festőműhelyében lélegzett fel ismét.

IVADÉK

Itt sem volt nyugta, sürgősen hozzáfogott a festmény befejezéséhez, hisz Lady Alvane-tól megtanulta, hogy ezzel fejlesztheti a térjáró képességét. S valóban, ahogy hagyta, hogy a képzelete új utakra vezesse, megnyílt az átjáró az Anya, a fehér sárkány birodalmába, ki épp ekkor adta át újszülött gyermekének örökségét, a megfáradt testből előröppenő lelket.

A lány könnyes szemmel tért vissza a „valóságba", újabb barátot vesztett el, de az elmúlt napok eseményei acélossá edzették lelkét. Az ellenséggel szemben érzett haragtól fűtve rohant Flipperhez a megrendelt igazolványáért, mellyel végre eljuthatott a gazdag negyedbe, de előbb leadta a tengeristen szolgáitól kapott csillagtérképet, hogy megfejtesse jelentését, aztán viszont meg sem állt az MTI, a Vanguardok főépületéig. Ide csak csellel juthatott be: először is a helyhez illő öltözéket vásárolt, majd a portán felmutatva a pályaudvari szemetesből kiemelt pizzásdobozt belépett a McAllen, a fővezér szobájába vezető liftbe.

A terem üres volt, de alighogy hozzáfogott az átkutatásához, a vezető s testőrsége megérkezett. April csapdába esett, nem volt más választása, kénytelen volt átadni a birtokába jutott szent tárgyakat, de a csillagtérképről nem volt hajlandó beszélni. Remélve, hogy a félelem majd kicsalja belőle az információt, a férfi ráuszította szörnyetegét, de a lány a balkonra menekült előle, ahol a rettenetes erővel bíró, ám meglehetősen esetlenül mozgó lény a mélybe zuhant. A feldühödött McAllen megelégelte a játszadozást, úgy határozott, keményebb eszközökhöz nyúl, de ekkor Cortez lépett elő a semmiből, s párbajra hívta őt. Két férfi állt egymással szemközt, s a hatalom sugárzott belőlük. Nem egyszerű emberek voltak, April ekkor értette meg, ők ennek a világnak a sárkányai, a hatalom oltalmazói. De egyikük rossz útra tért, s csak Cortez tudta megállítani – a saját élete árán. Két oltalmazó zuhant a mélybe, s April csak állt a távolodó testeket bámulva, míg tekintete barátjába nem kapcsolódott, ki utolsó szavait suttogta fejében: Menj, segíts az embereken.

És April ment. Visszaszerezte McAllen széfjéből az ereklyéket, aztán – miután megtudta Flippertől a csillagtérképen szereplő hely pontos koordinátáit – az űrrepülőtérre ment, hogy felvitesse magát a közeli bázis munkásai közé.

ÁLOMVILÁG

Az űrállomás maga volt a pokol, önkéntes rabszolgák százai nyüzsögtek egyetlen kicsiny helyiségbe zsúfolva, mi több, mint April idejekorán megállapította, még az alapvető higiéniai feltételek sem voltak biztosítva, hisz zárva tartották a női mosdót. No, nem mintha a természet szólította volna, csak valahogy be kellett jutnia a lezárt zónába, de szerencsére erre a mocsokkal borított férfi WC is tökéletesen alkalmas volt. Kuncogva vásárolt pár tablettát a modern Viagrából, aztán a szemetest félretolva, s utolsó pénzérméjével meglazítva a mögé rejtett szellőzőrácsot belépett a légelvezető aknába.

A mindenütt jelenlévő szervizképernyők segítségével kimászott a lezárt folyosók egyikére, s kiiktatta a felszerelt kamerát. Mikor aztán az őr előjött odújából, hogy ellenőrizze, mi történt, helyet cserélt vele, s a kávéjába szórta a maroknyi „instant vágy" tablettát. A hatás nem maradt el, szerencsétlen őr alig tudott befordulni a sarkon túlzott férfiasságától, mikor kétségbeesetten kereste az enyhülés módját.

Most, hogy a fő irányítóterem kiürült, April szabadon ugráltathatta a kirendelt őrséget. Kiolvasta a számítógépből, hol tartják fogva az előző Őrizőt, majd eltávolította az embereket a börtönblokk közeléből. A székre akasztott kabátból kikapta a kulcsot, s az ötös zárkához rohant, ahol a férfi várta szabadulását.

Már csak a kiutat kellett meglelniük, ezért újabb cselek segítségével a légzsiliphez mentek, ahol apró gondok akadtak a mentőszkafanderekkel. A vörös gomb megnyomása után kiderült, hogy hiányoznak belőlük a légtartályok, ezért a lány a raktárba sietett, s a nyilvántartásból előkereste az eszköz sorozatszámát. Már csak meg kellett találnia az L-10-9-es ládát, s visszamehetett védencéhez, hogy felkészítse az útra. Beszerelte a tartályt, s a sárga gombbal kilőtte magukat az űrbe.

A LEGHOSSZABB ÚT

Ó, de látom, elálmosodtatok, nem is traktállak tovább titeket a részletekkel. Aprilnek három próbát kellett kiállnia: mielőtt beteljesíthette sorsát, szembe kellett néznie az ellenséggel, a legbelső félelmével, végül a lehetetlennel. Mit gondoltok, sikerült neki?

Bird
bird@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.gameboomers.com
www.gamessite.nl/longestjourney/index.html

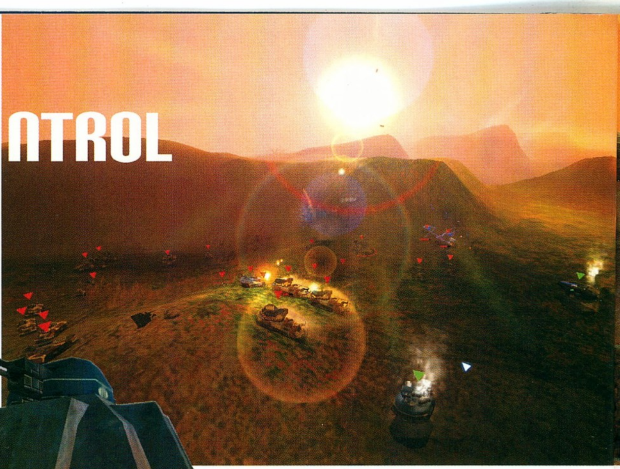
GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P200, 32MB RAM, 200 MB HDD

93

Leadtek
GeForce 2 GTS
(Giga Texel Shading)
nVIDIA
GeFORCE 2 GTS
64M DDR !!
Giga Texel Century is Coming
• 25 millió poligon/máspdperc
• nVIDIA Shading Rasterizer (NSR)
• High Definition Video Processor (HDVP)
• 1,6 Giga Texel Shading/másodperc
Per-Pixel Bump Maps
Elevation Maps
Per-Pixel Light
Waves
Shadow Volume
Reflection Masks
Shadow Maps
Composite Pixel Effect
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Rockfire
Rockfire Certified Standards
5.1-es HÁZIMOZI rendszer Dolby ProLogic dekóderrel
2000W PMPO, fadobozos mélynyomó
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
3D játék-rendszer 500W PMPO, basszus-, magas- és hangerőállító, mikrofon bemenet
Több mint egy tucat lehetőség és többször annyi variáció közül választhat.
MONACO 2.1-es Flat-Paneles szett mélynyomóval
500W PMPO, NXT Flat Panel technológia
VISION1 és VISION2 2.0-ás szett iMAC színekben is!
360W illetve 400W PMPO, 5 féle iMAC színben is!
Interaktív 4.1-es JÁTÉKSZETT, 2 sztereó bemenet
800W PMPO, külön front- és köképhangerő szabályzás
Játékvezérlők teljes választéka, joystickok, gamepadek, kormány pedállal, iMAC színben is! Game Portos és USB változatok!
USB is!
USB is!
USB is!
A leghatékonyabb és legkényelmesebb játékvezérlő szoftverek!
PC: Game Wizard
MAC: Game Captain

GROUND CONTROL



StartBox

Fejlesztő: Massive Entertaintment
Kiadó: Sierra Studios
Web: www.massive.se/groundcontrol

EXKLUZÍV

VÉGIGJÁTSZÁS

Bevezetésképpen most valamilyen banális történettel kellene kezdenem, hiszen a GC alapsztorija nagyban hasonlít az ismert „kinőttük a világunkat, meg különben is a krix-kraxi galaxisban rábukkantunk a III. világháború utáni időszak legnagyobb vívmányára" című eposzhoz. Nem, a GC egyedi alkotás, ne formáljunk véleményt ezek alapján. Ugorjunk inkább fejest 2000 eddigi legjobb RTS-ébe, melyet a fiúk tavaly ilyenkor még Genesisként (ez volt a program munkacíme) emlegettek.

Merész húzás volt a Massive részéről, hogy teljes mértékben kihagyták a játékból az építkezést és a szokásos begyűjtős–termelős lehetőségeket. A hangsúly legalább akkora mértékben a multiplayeren, van, mint a single player módba bezsúfolt 2*15 küldetésen. Nem is választhatunk, hogy melyik szembenálló fél haderejét boldogítjuk, mindenképpen a The Crayven Corporation színeiben kezdjük el pályafutásunkat, s merész csavarral kerülünk át a másik oldalra a 16. küldetés tájékán. Természetesen a kihagyott lehetőségeket pótolni kell, az adrenalinpumpáló feladatok pillanatok alatt elfeledtetik hiányérzetünket. Minden egyes küldetés a drop ship leereszkedésével kezdődik, nekem tisztára az volt érzésem, mintha nem is stratégia játékba csöppentem volna, hanem valamiféle FPS arénájába dobnának le a legénységgel együtt a harc erejéig. Ez az, amiért a GC jelentősen különbözik az eddigi játékoktól, szerintem nem sokáig, bizonyára akadnak majd követői szép számmal.

A szépen sorakozó küldetésekre 1,2, majd a vége felé már 3 drop ship szállítja legénységünket. A parancsnoki APC-n kívül ez 4, 8, vagy 12 szakaszt jelent. A program minden esetben javasol valamiféle összeállítást, azonban ezt felülbírálhatjuk. Igazából akkor van erre szükségünk, ha egyedi játékmódot követünk (pl. nem használunk légi eszközöket), azonban nagy általánosságban érdemes elfogadni a gép beállításait.

Ez nem igaz azonban a különleges fegyverzetre: a gép mindig az első fegyvert pakolja be az egységre, bizony sokkal többet is ki lehet hozni az adott típusból, ha megfelelően választjuk ki az extra fegyvert és felszerelést (Configure Squad). Ehhez adalékként még az adott szakasz, vagy akár az összes egységünk tulajdonságainak átállítása csatlakozhat: az alap „balanced" jelzést módosíthatjuk támadó, védekező, vagy akár recon állásba. Az egységek felhasználási módja az átállítást követően jelentősen eltérhet, óvatosan bánjunk ezekkel a lehetőségekkel. Az érdekesebb felszerelésekről mellékelek majd listát valahova, ha nem szeretnénk ezeket alkalmazni, akkor is végig lehet játszani a játékot, csak magasabb nehézségi szinten szorulhatunk rá a használatukra.

A The Crayven Corporation a hagyományos technológia híve, egységei a mai tankokra hasonlítanak leginkább, fegyverzetük sem mondható túl extrának. Az ellenlábas The Order of the New Dawn már inkább illik a játék 2419-es hangulatához, hiszen minden egységük lebeg, fegyvereik pedig kizárólag energiára épülnek. A gyalogos egységek, melyeket (legfeljebb 3 szakaszt) az APC-be bepakolhatunk mindkét oldalon megtalálhatók. Ezeket viszonylag könnyű fegyverzettel látták el, hagyományos fegyverektől nehezen sebződnek és nagy mennyiségben mindent szétcincálnak. Eltiporni nem lehet őket, de a romboló lövedékek (pl. gránát) komoly kárt tud okozni a csapatban. A Terradyne sorozat tagjai tank kinézetűek, a scout, light, medium és heavy elnevezések igazából mindent elmondanak róluk. Az Anti-Air, Rocket és Artillery Terradyne-ok különleges feladatokra készültek, ezek is egyértelműek lesznek. Nagyot csalódtam a légierőben, a Scout Aerodyne még csak-csak használható, azonban a Fighter, Attack és Bomber Aerodyne hármas szinte semmire nem jó,

olyan pillanatok alatt leszedik őket az égről.

A játék engine-je és grafikája mindenképpen figyelmet és elismerést érdemel. Érdekes módon a játéktéren (a dzsungeles pályák kivételével) nem sok tereptárgyat találhatunk, de ez nem zavaró. Annak köszönhetjük ezt, hogy a fény-árnyék viszonyok megdöbbentően szépek (mennek a felhők, az árnyékok korrektek), valamint a robbanások fényeffektjei jól sikerültek. Nagyon tetszett, hogy a fejlesztők apróságokra is figyeltek,

hiszen a hulló töltényhüvelyek, a torkolattüzek, robbanások fényei és a lövedékek fénycsóvái igazán magukkal ragadók. Mindez visszaköszön a hangokban is, becsukott szemmel is meg lehet különböztetni, hogy milyen egység felett járunk a motorok hangja alapján, arról pedig ne is beszéljünk, hogy halljuk a közelünkben lehulló roncsdarabok koppanását a földön. Egyszóval tökéletes. Minden parancs végrehajtását és miden eseményt hallhatunk is, így sokkal kevesebb az esélye, hogy elnézünk valamit. A teljesen szabadon mozgatható kamera meghozza a gyümölcsét. Ha nem figyeltem oda, képes voltam percekig nézegetni különböző magasságokból és szögekből az egységeket (pláne harc közben). A Krig-7B felszíne változatos terepeket kínál a csatákhoz: havas, sivatagos, hegyes és őserdős területek váltják egymást, a közel 40 négyzetkilométernyi felszín kidolgozása minden dicséretet megérdemel. Fantasztikus élmény a sarki pályánál feltűnő Aurora Borealis is, mely újabb adalék a program apró finomságaihoz. A játék specifikációja egyébként hemzseg a szakszavaktól (LOD, bump-mapping, specular dynamic lightning, slight fog, real-time shadow), így az engine teljesítménye a technika őrültjeinek is tetszeni fog.

A gyengébb fokozatokon játszók nem fognak jó tapasztalatokat szerezni a game kimagasló AI-járól, hiszen legalább medium fokozatba kell kapcsolnunk, hogy megtudjuk, miről is van szó. Az ellenfél egységei automatikusan váltogatják a célpontjukat figyelembe véve azok harcászati fontosságát. Egy ideig el lehet csalni az ellenséges tüzet valamelyik értéktelen egységgel, de nem fog sokáig sikerülni. A mindenkori harcászati helyzetben a fuzzy logikai rendszer alapján dől el, hogy az adott térségben tartózkodó egységek hogyan reagálnak a támadásra, mely megmozgathatja akár az összes lehetséges squadot. Egy biztos, a gép a támadást csak a legritkább esetben hagyja megtorlás nélkül. A játékbeli útvonalkeresés hasonlóan kimagasló, szinte nem is fordult elő, hogy valamelyik egységem „beakadt" volna. Ennek vannak persze negatív következményei is, hiszen oda kell figyelnünk a parancsok kiadásakor, járműveink gondolkodás nélkül elindulnak az ellenkező irányba, ha onnan tudják csak megközelíteni a célt.

Érdemes szót ejteni az irányításról is. Néhány korábbi 3D-s RTS-sel kapcsolatban adódtak nehézségek: nehézkes volt eltalálni, hogy mit is akarunk csinálni és kivel. A GC e téren is hatalmasat ugrott előre az időben és minőségben. Az új játékosok percek alatt megtanulják a lehetőségeket, a program minimális billentyűzethasználatra kötelezi csak a felhasználót. Működnek a megszokott group módok, lehet használni a SHIFT és a CTRL jól bevált jelentését, mozgatáskor pedig az irány beállítása külön érdekes, ha nyomva tartjuk az egér gombját. A jobb oldali menü is pofonegyszerű: ha szokatlan dolgot művelünk (pl. az Artilleryt free attack módra kapcsoljuk), figyelmeztető üzenetet kapunk, ami ismét csak egy az apró figyelmességek közül.

A kerettörténet kacskaringóit néha nehéz lesz követni, azonban idővel megértjük majd, hogy miért is kellett a küldetéseket így csoportosítani. Minden misszióhoz a gép a rendelkezésünkre bocsátja többé-kevésbé a szükséges egységeket, azonban ha vigyázunk rájuk, akkor továbbvihetjük őket. Képességeik fejlődnek, sőt még szép színes plecsniket is kapnak jutalmul. A küldetések sikeréhez általában csak az APC-nek kell megmaradnia, azonban ez nem túl szép megoldás. A program hihetetlen variációs lehetőségei miatt mindenki az ízlésének megfelelően nyomhatja végig a játékot. A végigjátszás egyébként easy fokozatban készült úgy, hogy nem használtam túl sok extra felszerelést és fegyvert, csak a legszükségesebbeket. Gyanítom, hogy időnként a pálya eltérhet attól, amit én láttam, ezt írjátok a program számlájára.

A multiplayer részről pillanatnyilag annyi tudok, hogy LAN rendszereken nyolcan, míg neten keresztül négyen játszhatnak egymással változatos módokban. Külön érdekes az arénaszerű, játékmód, vagy a mindenki-mindenki elleni őrület. Azt hiszem, még hallani fogunk erről is hamarosan.

Minden összevetve a program megérdemli a dicséretet. Valami újat, valami mást mutatott meg a real-time stratégiai játékok piacán. Igaz, vannak benne felismerhető részek más játékokból, azonban ezeket pillanatok alatt elfelejtjük, ha belépünk a csatatérre. Érdekes ellentmondás fogalmazódott meg bennem a programmal kapcsolatban. Annak ellenére, hogy a gyors akcióra épít, bizony alkalmas lassú előrenyomulásokra, végletekig kitaktikázott csapásokra. Ebben az egységek jó elosztásának és a helyes arányok felállításának lehet szerepe. A legegyszerűbben talán úgy fogalmazhatnék, hogy élmény játszani a programmal és ezzel mindent el is mondtam a játékról.

Bear™
bear@vogel.hu

A végigjátszás easy üzemmódban készült, a program nagy fokú mobilitása miatt eltérések lehetnek egyes küldetésekben a leírtakhoz képest.

C01 – COMMUNICATION RELAY

Kezdődjön a móka. Sarah Parker igazán rutinfeladatot kap első küldetésének. Az APC-t, mindössze 8 gyalogos kíséri el, de nem kell félnünk, a kapott munkára megfelelnek majd. Pakoljuk be őket az APC-be (ez a program első és utolsó taktikai tanácsa), majd indulás a térképen jelzett bázis felé. Útközben egy-két hanyagolható kis hover akad az utunkba, ezeket hamar le lehet nyomni. A bázis bejáratát 1-2 szakasznyi katona, 2 turret továbbá 1-2 hover védi. A legjobb taktika az, ha beállunk a sűrű fűbe a bejárat előtt, és onnan szedjük le az ellenfeleinket. Az APC-vel mindenképpen parkoljunk be a szakasz mögé, így ha sérülést kapnak, akkor folyamatosan regenerálódnak. Ha ellenfeleink elfogytak, akkor menjünk be a bázisra, és a Communication Relay-t durrantsuk szét. Igyekeznünk kell ezek után, mert 5 perc múlva komoly erősítés érkezik a térségbe, nem szabadna összeakadnunk velük. Menjünk a drop zone-hoz, és a Chicago leszállóhajó máris megjelenik az égen, hogy visszavigyen bennünket az égitest körül keringő bázisra.

C02 – THE DEFECTOR

Bishop fontos adatokat szerzett meg a parancsnokságnak a bolygón. Elé kell mennünk a szokásos APC-vel, de most már 2 szakasznyi katona kíséretében. Induljunk lóhalálában a találkozási pont felé. Útközben főleg gyalogos ellenfelekkel fogunk találkozni, de egy-két scout hover is feltűnik majd. Egységeink ekkor már kapnak különleges fegyverzetet, de ezt még tartalékoljuk a későbbiekre. Bármennyire is kapkodjuk magunkat, Bishop járművét mindenképpen szétlövik, mire odaérünk. Rajta már nem lehet segíteni, de mielőtt meghal, átadja az adatokat tartalmazó lemezt. Ezután jön csak az igazi iszkiri, nagyon gyorsan vágtázzunk a találkozási pont felé, mert 5-6 light és 2-3 medium hover igyekszik felénk. A későbbiekre is igaz, hogy csak az APC-nek (néhány kivételes esetet leszámítva) kell elérnie a találkahelyet az akció sikeres lebonyolításához. Embereinket ennek ellenére csak menthetetlen esetben hagyjuk magukra. Próbálkozhatunk azzal is, hogy a különleges fegyvereket (HE rounds) felhasználva pirítgatjuk az ellenfelet egy csöppet. Mérsékelt sikerre számíthatunk, bár kétségtelen, hogy az ellenséges hoverek nem tudnak hatékonyan célba venni olyan kis tárgyakat, mint embereink.

C03 – AT THE SOURCE

Enrica Hayes, a fővezér összehangolt feladat tervét mutatja be. Csapatainknak a Power Generator közelében kell földet érniük. Meg kell semmisíteni az áramellátást biztosító építményt, mielőtt Major Dwight Thomas megérkezik a főerővel nyugatról. Nem lesz sok időnk a feladat elvégzésére (5 perc), ezért igyekeznünk kell. Erővel semmiképpen nem tudjuk megoldani a küldetést, a generátor megközelítése a bázis bejáratán keresztül öngyilkosság. Kerüljünk inkább észak felé, másszuk meg a hegyeket. A kapott light tankoknak nem sok szerep jut a gerillaakcióban, a feladatuk arra fog korlátozódni, hogy biztosítsák a gyalogság mozgását. A tengerészgyalogság a generátor feletti sziklájáról éppen eléri különleges lövedékeivel az áramfejlesztőt, de vigyázzunk, mert a hegyen mások is vannak. Az épület elpusztulta után az ágyútornyok áramellátása megszűnik, Major Dwight Thomas csapatainak most már könnyű dolguk lesz a bázis elpusztításában, de azért besegíthetünk nekik. A generátoros trükköt nem árt megjegyezni, a későbbiekben is használhatjuk ellenfelünkkel szemben. A nagy ágyúkat (TIER-7 GUANA TURRET) pedig jobb, ha már most beazonosítjuk, ők lesznek az egyik legkeményebb fix telepítésű ellenfeleink. Egyébként ez az első éjszakai bevetésünk a játékban.

C04 – IRON SHIELD

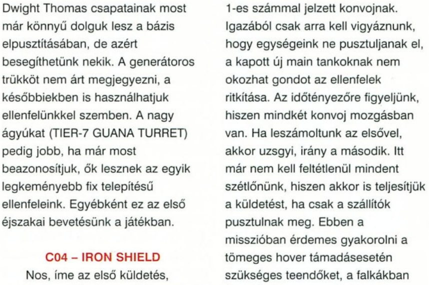
Nos, íme az első küldetés, amellyel problémáink adódhatnak. A feladat egyszerűnek látszik, hiszen csak meg kell védenünk a térkép közepén lévő átjárót. Igazából ez még nem lenne nehéz, hiszen a 2 hullámban érkező light és kevés medium hovert le tudjuk kaszálni a rendelkezésünkre bocsátott light tankokkal és a gyalogsággal. Az érdekesség ezután következik, hiszen be kell hatolnunk az átjáróba, és el kell pusztítanunk az itt állomásozó mobil tüzérséget. A nem túl bonyolult harci helyzetben érdemes kitapasztalni az artillery működését, ez a tudás a későbbiekben nagyon hasznos lehet. Kevés gyalogság védi az egységet, a megközelítésében és kilövésében egyetlen aranyszabályt kell betartanunk: mindig legyünk mozgásban, mert a lövedékei jelentős fáziskéséssel érkeznek el hozzánk. Ha ügyesek vagyunk, sérülés nélkül megússzuk a kalandot. Ismét más parancs érkezik ezután, a fenti bázis védelmét kell ellátnunk, a támadók a nyugati oldalon fognak bejelentkezni, várjuk őket szeretettel. A rendelkezésünkre álló erők elégségesek a fogadásukra, ne bánjunk velük kesztyűs kézzel.

C05 – ACQUISITION

Ellenfeleink kísérgetősdit játszanak a sivatagban, 2 konvoj is halad a hegyek között, mindkettő szállítójárművekből és az őket kísérő hoverkülönítményből áll. Csapjunk a lovak közé, elsőre ugorjunk neki az 1-es számmal jelzett konvojnak. Igazából csak arra kell vigyáznunk, hogy egységeink ne pusztuljanak el, a kapott új main tankoknak nem okozhat gondot az ellenfelek ritkítása. Az időtényezőre figyeljünk, hiszen mindkét konvoj mozgásban van. Ha leszámoltunk az elsővel, akkor uzsgyi, irány a második. Itt már nem kell feltétlenül mindent szétlőnünk, hiszen akkor is teljesítjük a küldetést, ha csak a szállítók pusztulnak meg. Ebben a misszióban érdemes gyakorolni a tömeges hover támadásesetén szükséges teendőket, a falkákban érkező ellenfelek a későbbiekben rendszeressé válnak majd. Itt még nem túl aktívak, így lehet velük próbálkozni.

C06 – NEIGHBORS AT THE DOOR

Viszonylag egyszerű feladatunk lesz ebben a küldetésben, hiszen első körre csak a bázis védelmét kell



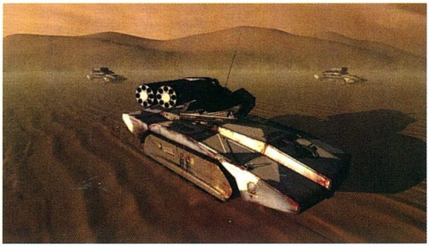
ÉRDEKESEBB FELSZERELÉSEK FEGYVEREK:

AMM-9 Infantry Mortar – aknavető, tömeges gyalogság ellen kifejezetten hasznos
Hammerhead Warhead – nagy pontosságú föld-levegő rakéta
Hellfire Missiles – nagy pontosságú föld-föld rakéta
Janice Warhead – nagy rombolóképességű rakétalőszer
ICM-DP Tsee-Tsee Rocket – nagy pontosságú levegő-levegő rakéta
Fragmentation Bomb – szétszóródó lövedék
Gyrojet Ammunition – nagy sebességű és átütő képességű lövedékek
Deployable Radar – lehelyezhető radar, mely a környék összes ellenséges egységét megmutatja a térképen
Demolition Charge – távirányítással felrobbantható erős robbanótöltet
Image Intensifier – javítja az adott egység észlelési képességeit
Deployable Repair Station – kihelyezhető automatikus javítótorony, mely az APC-hez hasonlóan feljavítja a közelébe kerülő egységek állapotát
Antitank Mine – kihelyezhető akna
Autocannon Sentry Gun – kihelyezhető automata ágyú, mely a hatósugarába belépő ellenfeleket automatikusan elkezdi lőni, van Rocket és Anti-Air kivitelben is
Targeting Computer – javítja a csoport találati pontosságát
Anti-Missile System – rakéta-elhárító rendszer
Afterburner - utánégető

biztosítanunk a kirendelt 2 main tank és a szokásos 2 gyalogság segítségével. A támadók 2 irányból érkeznek, de a bázis védelmével karöltve nem jelenthetnek komoly gondot. Minden bázisvédelmi feladatra igaz egyébként, hogy ki kell használnunk a rendelkezésre álló létesítményeket, ugyan ezek nem túl erősek, de segítségünk hasznos lehet. Ugyanez igaz a nem túl gyakran előforduló bázishoz tartozó mobil egységekre, de náluk érdekesebb a helyzet, hiszen az APC-vel fel tudjuk tölteni őket, ha közel megyünk hozzájuk. Tevékenységük azonban nem lesz túl örömteli, hiszen irányítani nem tudjuk őket, elvesztésünk pedig általában a küldetés sikertelenségével egyenlő. Visszatérve az aktuális feladatunkhoz update következik, kis csapatunkkal észak felé fordulva az ellenséges telep központi épületét kell elpusztítanunk. Arra kell csak vigyáznunk, hogy ne a fennsík mellett vezessük el egységeinket, mert a fent lévő hoverek előszeretettel lövöldöznek lefelé. A bázis és védelme nem okozhat nagy meglepetést, annál inkább rácsodálkozunk majd a telepen magasodó idegen építményre, ellenfeleink ezt akarták mindenáron eltitkolni.

C07 – THE SATELLITE

A küldetés a szinte szokásosnak mondható bázisvédelmi feladattal indul. Ellenfeleink több irányból fognak érkezni kihasználva a dzsungel fáit, ezért nehéz lesz őket lelövöldözni. A lényeg az, hogy az első időszakban semmiképpen ne hagyjuk el a bázist, támaszkodjuk a telep védelmére, és izzítsuk be a kapott új különleges fegyvert, a Light Terradyne-ra szerelt Anti-Air Sentry Gunt. A kicsikét, mint ahogy neve is mutatja, a légi ellenfelek leküzdésére rendszeresítették. Használata célszerű lesz, mivel sok repülő érkezik barátinak korántsem mondható látogatásra. A light tank egyébként alkalmas nem irányított lövedékeivel a repülő célpontok leküzdésére, azonban a különleges fegyver hatékonysága ehhez képes nagyságrendekkel jobb. Ha ellenfeleink elfogynak, akkor a küldetésünk ismét kiegészül némi mászkálással. A két új célpont közül érdemes elsőre a jobb alsót meglátogatni, Sgt. Cole várakozik itt, vissza kell kísérnünk épségben a bázisra. Ellenfeleink kiváló dzsungelharcosnak bizonyulnak, szinte teljesen beleolvadnak a környezetbe. Utoljára marad a bal alsó sarokban található Satellite megsemmisítése. Lépésről-lépésre közelítsük csak meg, mert sok torpedós gyalogság ütött tábort a hegyoldalban, leküzdésük nehéz feladat lesz, mivel lövedékeik nagyon veszélyesek, és ráadásul még nehéz is őket eltalálni.



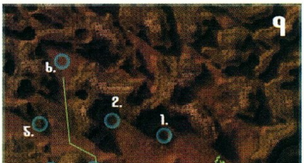
C08 – NO WIN SITUATION

Úgy gondolom, hogy ez lesz az első igazán embert próbáló küldetés a játékban. A hegyekkel körülvett nagy bázis védelmét kell ellátnunk. A három irányból támadó ellenfél igen nagy erőkkel fog érkezni. A bejelölt 3 támadási pont közül az elsőnél számíthatunk a legnagyobb csatára, ide érdemes koncentrálni az APC-t a gyalogsággal, valamint egy main tank szakaszt. A többi ponton 1-1 tankszakasz képes ellátni a védelmi feladatokat a bázis odatelepített építményei segítségével. Nincs sok időnk habozni, a ledobáskor azonnal indulni kell, hogy jó pozícióból várjuk a támadókat. A scoutegységet érdemes bent hagyni a bázis közepén: előfordulhat, hogy légi látogatókat is kapunk. Éppen csak belemelegednénk az ütközetbe, amikor a radarok döntő változást jeleznek, hatalmas ellenséges repülősereg közelít a bázis felé. Új parancs érkezik, 2 teherautó-konvojt kell elkísérnünk a biztonságot jelentő drop ship landoló pozíciójához. Ha totojázunk, akkor ne is számítsunk sikerre, a parancs kézhezvétele után egyből a bázis közepére kell tömörítenünk az egységeket (a szállítójárművekkel egyetemben), majd őrült iramban el kell indulnunk a jelzett útvonalon északnak. Minden a gyorsaságon múlik, a gépek hamarosan megérkeznek, és elkezdődik a vérfürdő. Bizony egységveszés nélkül ezt a küldetést nehéz lesz véghezvinni, hiszen a menekülésre használt átjáró nem néptelen, előfordulnak hoverek és torpedós egységek is szép számmal. Ez utóbbiak különösen nagy veszélyt jelentenek egységeinkre. Ha leállunk harcolni, a repülők biztosan elérnek minket, akkor pedig nincs menekvés. Ha a szállítójárművek elérik a célt, akkor sóhajthatunk csak fel, túl vagyunk rajta.

C09 – JUNGLE PURIFICATION

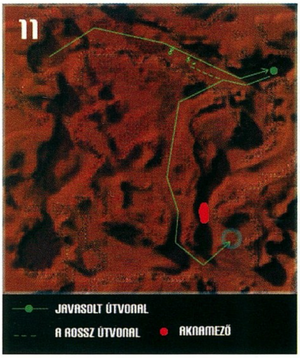
A demót végigjátszók már találkozhattak ezzel a küldetéssel, néhányuknak bele is tört a bicskájuk a feladatba. A dzsungelben található 6 ellenséges épületcsoportot kell elpusztítanunk. Leszállásra én mindenképpen a déli pontot javaslom, észak felé haladva sorba lehet így szedni a létesítményeket. Leginkább az elsőként megkapott artilleryre lesz szükségünk, ezzel messziről el lehet intézni a bázis védelmét biztosító nagy ágyúkat. A legdélebbinél, még nem lesz ilyen, egyszerű lézertornyok védik csak a kráterben lévő épületeket. Fel kell készülnünk azonban arra, hogy a központi épület elpusztítása után 20

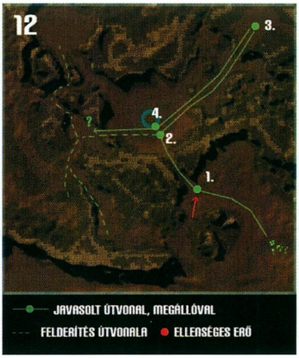
JAVASOLT MENEKÜLÉSI ÚTVONAL

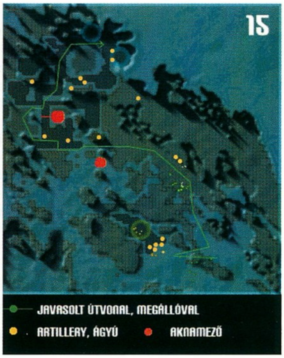


JAVASOLT MENEKÜLÉSI ÚTVONAL

KONVOJ HALADÁSI ÚTVONALA







perc áll a rendelkezésünkre, hogy leküzdjük az összes pontot, ezek után kemény megtorló légi csapásra számíthatunk. A kráter utáni 3 pontot már ágyú védi, a legkönnyebb mód a leküzdésükre az, ha az artilleryvel messziről terepbombázást kérünk (CTRL használatával). Ez nem túl gyors módszer, de hatékony. Azt is lehet, hogy bekukkantunk valamelyik gyors egységgel, és így direkt célzásra is utasíthatjuk az artilleryt. Viszonylag kevés mozgó egységgel találkozunk ebben a fázisban, használjuk ki ezt, és próbáljunk meg igyekezni. Az utolsó előtti létesítmény a kanyon egyik szemben lévő magaslatán kapott helyet, ennek következtében az itt található agyú messzebbre lát, mint az eddigiek. Keményen tüzelni fog, igyekezzünk minél előbb semlegesíteni. Felévre a jobb oldali fennsíkra torpedós egységek, valamint kis számú hover igyekszik elállni az utunkat. Nyomjuk le őket, a balra eső hegyen lévő rakétás légvédelmi állást bonuszként durrantsuk szét, majd fordítsuk figyelmünket az utolsó pont felé. A bejáratot 2 ágyú védi, valamint számítsunk rá, hogy jobbra, a bázison belül is van egy. Ha bejutottunk, akkor igyekezzünk megsemmisíteni a kijelölt épületeket (a hegygerincen lévő kommunikációs központot is), mert jobbról nagy számban fognak érkezni medium és heavy hoverek. Ha elvégeztük a feladatot, akkor hatalmas tempóban a drop zone felé vegyük utunkat. A 20 perc lejártával a repülők megérkeznek, és kő kövön nem marad. Megjegyzem, nem elfelejteni, hogy csak az APC-nek kell eljutni a feladat befejezéséig.

C10 – ANTI AIR RAD

Ez lesz az első küldetésünk, melyben megismerkedhetünk a repülők előnyeivel és hátrányaival. Én inkább az utóbbira szavaznék, hiszen nem sok hasznom volt belőlük a küldetés során. A feladat adott, 3 AA rakétaállást kell semlegesítenünk, mielőtt a bázis ellen indulnánk. A telepített védelem az állásoknál szórványos, inkább mozgó ellenfelekre számítsunk. Az artillery itt hasznos lehet, a segítségével hamar megoldhatjuk a feladatot. Mivel nincs időlimit, így kényelmesen haladhatunk előre, közben apránként szedjük le az ellenfeleket. A bázis nagyon erős légvédelemmel rendelkezik, sőt a feljárót is komoly kereszttűzzel biztosították. Igazából talán a falak végeinél lévő nagy ágyúk jelenthetnek némi problémát, azonban a szokásos artillery módszerrel ezt is megoldhatjuk. Ha a bázis védelme elpusztult, akkor már csak az összes épületet kell felrobbantanunk, na jó, ebben a repülők segíthetnek.

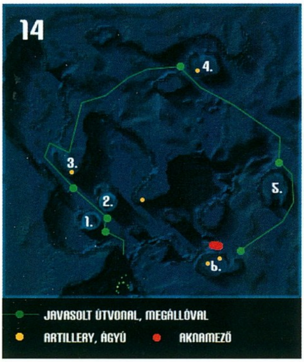
C11 – SIMPLE ESCORT DUTY

Ismét a kedvenc kísérgetős küldetések egyike következik. A tudósok teherautóját kell biztonságban eljuttatni

a jobb felső sarokban levő Xenofact építményhez. A kiutalt 2 nagy teljesítményű jégelhárító csoport, valamint a 3 tankszakasz a feladat jellegére utalhat. A teherautó sebességét szerencsére ezúttal mi szabályozzuk, így lehetőségünk van lassan előrehaladva leküzdeni az ellenfeleket. Nagyon sok repülő fog érkezni, legalább 2 nagy hullámra számíthatunk. Az élbolyban haladó tankoknak is akad majd dolguk rendesen, light, medium, sőt heavy hoverfalkák érkeznek. Az építményt közvetlenül is kisebb hadsereg védi, ne lepődjünk meg a kedves fogadtatástól. A tudósok szöszmötölése alatt is tartsuk nyitva a szemünket, a déli irányból hoverek fognak érkezni. Visszafelé tartunk éppen a ledobási pontra, mikor az Atlanta hajó megszakadó üzenete megérkezik; bizony, a hajót lelőtték az atmoszférába való behatolás közben. Az új leszállási hely délre esik, javaslom a térképen bejelölt útvonalat, így el tudjuk kerülni a telepített aknamezőt. Persze a felénk érkező heavy és medium hovereket így sem tudjuk elkerülni csakúgy, mint a nagy számban támadó repülőket. Igazából ezeket már csuklómozdulatokkal el kell tudnunk intézni. A leszállóhelyet nem elég elérnünk, meg is kell tudnunk tartani további 5 percig. A hegy felől gyalogos falkák támadására, míg a síkság felől hoverek érkezésére számíthatunk. Kemény csata lesz, igyekezzünk úgy állítani az APC-t, hogy tudjon segíteni mindegyik egységnek. A teherautót pedig hátul állítsuk le, biztonságos távolságban, és ne hagyjuk benne a slusszkulcsot.

C12 – TAKE & CONTROL

Igencsak összetett küldetés elé nézünk, de ez így a vége felé már természetessé kezd válni. A ledobási zónától a központi katlan felé kell utunkat venni. A térképen jelzett kanyon legalább 1 mozgó artilleryt, valamint a védelmét ellátó hovereket rejti. Ne hatoljunk azonban be a vágatba addig, amíg balról az ellenséges fogadóbizottság meg nem érkezik. Nagy számú hoverre számíthatunk, melyek kiegészülnek egy-két kellemetlenkedő repülővel. Ezek után már megtisztíthatjuk a kanyont, a végére beállva láthatjuk a lent járőröző medium és heavy hovercsoportot, no meg az ágyúkat. Tisztítsuk meg a középső részt, ahol az idegen létesítmények találhatók. Mielőtt elindulnánk a jobb oldalra érkező tudóscsoportért, jobb, ha megtisztítjuk a völgy bal oldali bejáratát az itt található ágyúktól, valamint a katlanon kívül található 2 mozgó artillerytől. Nem árt alaposabban körülnézni, mert hoverek is lehetnek errefelé. Bevethetjük a légierőt is, azonban a légvédelmi egységek a hegyek tetején nyüzsögnek, ez ismét



tétlenségre kárhoztatja repülőinket. Ezek után már ellátogathatunk az észak-keleti kis fennsíkra, ahol is érkezésünkre a hajó leszáll a tudósok 3 teherautójával. Ezek nem túl engedelmes jószágok, mennek a fejük után, így mindig előttük kell járnunk egy lépéssel. Azonban rohanni nem szabad, mert a katlan és a leszállóhely között félúton torpedósok várják a védtelen teherautókat, számítsunk rájuk. Tudósaink nem sokat szőröznek az építményekkel, a konvoj nagy hévvel elindul a leszállási pont felé, melynek helyét a program váltogatja, de az biztos, hogy valahol a bal oldalon lesz. Nekem 3 alkalomból három helyen volt, de a teherautók irányából már lehet látni az útvonalat, miután kikanyarodnak a katlanból.

C13 – UNDER THE FIELD

Két leszállási pont között is válogathatunk, én a felsőt javaslom, itt kevesebb földi egység vár ránk. A feladatunk egyszerű: meg kell semmisítenünk a radarzavaró berendezést az ellenséges bázison. Az úton nem sok ellenfelünk fog akadni, egy-két artillery, viszonylag kevés repülő, valamint pár heavy hover állja el az utunkat. Az utolsó kanyarban, mielőtt befordulnánk a bázis felé, a helyzet kicsit komolyodik, a kedvenc torpedósaink is beszállnak a buliba. A bázis védelme erős, azonban mégsem ez az, ami kiérdemli a figyelmet. A központi épület körül láthatatlan védőernyő húzódik, a generátor 4 sarkán elhelyezett kis pöckök lézernyalábokkal semlegesítik a föléjük érkező lövedékeket. Ebből következően be kell mennünk a bázisra, ha el szeretnénk valamit érni (megjegyzem, ha mellé célzunk bármelyik ilyen védett épületnek, akkor is elpusztul előbb-utóbb a robbanások hatásától). 2 artillery és medium és heavy hoverekkel támogatott ágyúhalmok várnak minket. Teljesen el kell pusztítanunk a bázist, a kis védelmi kütyüket érdemes minél előbb semlegesíteni, ezek után már az artillery teljesen használható lesz. Ha nagyon próbálkozni szeretnénk, akkor bevethetjük a repülőket is a nagy számú légvédelem ellenére, a taktikai atombomba használata igazából csak érdekesség, komoly eredményt nem sikerült elérnem vele, csak a bombázókat szedték darabokra a hegyek tetejére telepített légvédelmi rakétaállások.

C14 – BEHIND THE ENEMY LINES

Az utolsó előtti küldetés csupa érdekességet rejteget. Ugyan már 3 leszállóhajót tölthetünk meg katonáinkkal, azonban ezeket csak egyesével hozhatjuk le a terepre. A communication relay és a communication station (térkép) megsemmisítése esetén kerülhet erre sor. A 6 elpusztítandó létesítmény mindegyikét az előző küldetésből megismert lézeres védelem látja el nagyon hatékonyan. A sorrend adott, a célok leküzdésére az óramutató járásával megegyező irányt javaslok. Az összes kiemelkedő bástyára fel lehet, és fel is kell menni, mert érdemes megsemmisíteni az összes épületet a későbbi gondok elkerülése végett. Földi erőkkel nem nagyon fogunk találkozni, a pálya nagyságához képest kevesen tartózkodnak rajta, ellenfelek inkább csak a fennsíkokon fordulnak elő. A 3. Célpont támadásakor érdemes fent maradni a hegyek között a térképen bejelölt aknamező miatt, ezen a két helyen lehet csak megközelíteni a későbbi célokat. A 3-as, a 4-es és a 6-os telep védelmét artillery is erősíti, sőt az utolsó helyen mindjárt kettő is akad. A terep közepén is találkozhatunk egyébként eggyel (légvédelemmel együtt), ha véletlenül arra tévednénk. A drone ship is feltűnik, melyből a kis célkövetős robotok nagy számmal potyognak, ezt a hovert nagyon hamar ki kell lőnünk. Egyébként ez a havas, esti pálya az egyik leghosszabb. Azt nem mondom, hogy a legnehezebb, hiszen itt sincs időkorlát, ezért szép lassan is be lehet venni az erősségeket. Igazából mostanra már annyira meg kellett, hogy tanuljátok a hadvezérséget, hogy a pálya és csalafintaságai nem okozhatnak gondot.

C15 – SHOW OF FORCE

Elérkeztünk a végső összecsapásig. A főparancsnoki állást és az összes körülötte lévő épületet kell megsemmisítenünk. A küldetés nem indul valami nagyon jól, mert régi ismerősünk, Major Dwight Thomas már vár minket a terepen, vele együtt kell elfoglalnunk a térképen hozzánk viszonylag közel eső erődítményt. Ő nagyon sok heavy tankot hoz magával, azonban ez nem lesz elégséges a halomnyi ellenfél és az 5 ágyú megsemmisítéséhez. Baromi gyorsan a nehéz egységekkel és az artillery-vel a segítségére kell sietnünk, mert ha kilövik az APC-jét, akkor a küldetés véget ér. A földi védelem az ágyúk környékén minimális, így ezekre koncentráljunk. Ha a bázis nagyja elpusztult, akkor továbbállhatunk, esetleg még baráti gesztusként töltsük fel Thomas és egységeinek erejét. Artilleryk több helyen is lesznek a terepen, de ezek leküzdése, már nem okozhat gondot. Ha eljutottunk a bázis sarkához, akkor már látni fogjuk, hogy a figyelmeztetés nem volt alaptalan, valóban aknamező van itt telepítve. Szerintem lehet semlegesíteni, ha belelövünk, én csak egyszer próbáltam, a program akkor is szétfagyott, ezért inkább megkerültem. A bázisról nincs sok mondanivalóm, nagyon sok ágyú, rengeteg ellenfél, valamint jó pár artillery fogja megkeseríteni az életünket (van, amikor már duplán vannak és járőröznek). A Pax Dei és Vox Dei elpusztítása kellő figyelemmel már nem lesz nehéz, természetesen a középső részen lévő aknamezőt is illik kikerülni.

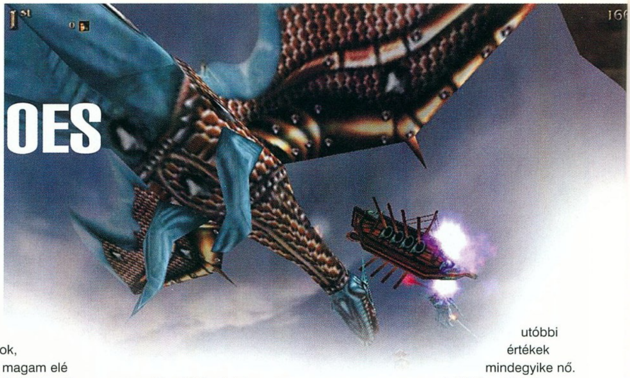
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.groundcontrolhq.com
www.rtsplayers.org/groundcontrol
www.gccenter.com
www.strategyplanet.com/groundcontrol

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

90

C300, 64MB RAM, 200MB HDD, D3D



FLYING HEROES

StartBox

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2
Web: www.illusionsoftworks.com/fh.htm

Baron Tyrkys irigykedve szemlélte a mellette álló YoYo gépezetét. Hogyan létezik az, hogy Sephia, a mágusok rendjének vezetője ilyen remek gépezetet bocsát ennek a kis taknyosnak a rendelkezésére, aki még csak éppen 19 éves. Szomorúan nézte saját kopott szőnyegének mintázatát, fakuló varázsrúnáit, melyek mellett csapattársa csillogó varázslámpájának misztikus mintázata és fajansz felülete nagyságrendekkel nagyobb teljesítményt sejtetett. Felkuporodott égi járművének közepébe egy utolsó ellenőrző pillantást vetve régi típusú Fireballerjére, s felkészült az indításra. Nem tudott szabadulni a gondolattól, hogy belépve a Silver League második fordulójába, bizony neki már semmi keresnivalója nincs itt. Megint jöhet az a küzdelmes tanulás az új elmével és testtel, mire ismét részt vehet a Hesperia állandó játékain, a League-eken. Sajnos igaza lett, felszállás után (természetesen rögtön lemaradt Yoyo sárga csóvát húzó lámpájától) a Lizard Riders vezér, Wartooth ráakaszkodott, és könnyű frag reményében az utolsó helyre kényszerítette Baron Tyrkyst, a mágus csapat legidősebb versenyzőjét.

Természetesen gondolhatnátok azt, hogy az erős május végi nap ártott meg az agytekervényeimnek a repülő szőnyeg és a mágikus lámpa kapcsolatában, azonban most az egyszer nincs igazatok, hiszen csak magam elé képzeltem a Take 2 egyik legújabb játékának szereplőit és a versenyük kezdetét. Nagy vonalakban és nagyképűen talán azt lehetne mondani, hogy a Flying Heroes befejezi azt az evolúciós folyamatot, amelyet az FPS-ek többsége elkezdett a földön járva. A Quake-en edződött játékosoknak még az sem kizárt, hogy a FH repülős világa ismerős lesz, hiszen a fél életüket így is ugrálva és menekülve a fegyverek lövedékeitől töltik.

Természetesen az alkalmazott engine és a kivitelezés gyengébb, mint a mai korszerű FPS-ekben, azonban az alaposon átgondolt tornaszerkezet, valamint a használható repülő eszközök és fegyvereik arzenálja komoly kihívást állít a játékosok elé. A torna 3 jól elkülöníthető részből áll az Iron, a Silver és a Golden League képében. Közös az összes torna összes mérkőzésében (4-7-10), hogy ugyan majd minden helyezett kap díjazást, de elsőnek kell lennünk a fragek számában, ha komoly mennyiségű pénzt szeretnénk kapni szereplésünkért. Ellenfeleink száma is növekszik, ahogy előrehaladunk a versenysorozatban, 4, 6, majd a legvégén már 8 pilóta verseng a vezetésért. A kezdetekben 6 perces meccseket kell vívnunk, de ez később megnő először 10, majd 15 percre. Bizony embert próbáló kerülgetni a felénk érkező lövedékáradatot ennyi ideig, és közben arról gondoskodni, hogy minél többször fogjuk célkeresztbe az elénk tévedő ellenfeleket. Minden versenytárs lelövése 1 fragnek felel meg kivéve, ha a meccsben éppen vezetőt elimináljuk, az ő lelövésének jutalma 2 frag.

A játék versenyzői 4 nagy csoportot képviselnek, melyek technológiájukban, járműveikben és fegyverzetükben is jelentősen különböznek. Mikor belépünk a játékba, le kell tennünk a voksunkat az egyik harcoló fél mellett (melyet később nem változtathatunk meg), így nem árt, ha rövid jellemzést adok a lehetőségekről.

LIZARD RIDERS

A Lizard Riderek állatait könnyen irányíthatjuk a harcban, immúnisak a tűzre, de ez nem is csoda, hiszen a tűzköpés fő fegyvereik közé tartozik. Majd minden rendszeresített fegyverünk hosszú hatást gyakorol az ellenfélre, lehet, hogy a mérgezés, amit a Sourgun ellenfelére küld viszonylag kis mértékű, de mivel a hatása nem azonnal múlik el, riválisunk akár később is belehalhat a találatba. A 6 repülhető faj használhatósága, gyorsasága egyenes arányban áll egymással, a kisebb kreatúrák (ezek inkább a denevérekre hasonlítanak) könnyebben irányíthatók, de buták és lassúak. Ezzel ellentétben a fejlettebb lények (pl. Dreyg, Krake, Trigga - ezek már inkább sárkányok), már komoly erőt képviselnek, de csak tapasztalt pilótáknak ajánlom őket. Minden repülő alkalmatosság, így a Lizard Ridersek gépezetei is rendelkezik manna pontokkal, hit pontokkal és Shieldértékkel is. Ha az előbbieket fejlesztjük, akkor ez utóbbi értékek mindegyike nő.

A HP és a Shield szerepe gondolom, egyértelmű, manna használatára pedig akkor lesz szükségünk, ha a fajra jellemző valamelyik varázslatot szeretnénk alkalmazni, mellyel már rendelkezünk. A Lizard harcosok a mérgezés és a tűz között ingadoznak, ha fegyvert kell választaniuk, a gyengébb fegyverzetűek kénytelenek beérni az előbbiekkel, míg a kiváló harcosok már a rakéták több típusa közül is válogathatnak. Minden fegyver fejleszthető, ami egyrészt a hatását növeli, másrészt pedig a tárolható lőszer mennyiségét befolyásolja. Érdemes letenni a voksot egy-két fegyver mellett, mert mindegyik fejlesztésére nem lesz pénzünk, de a nagyobb hatásfok elérése mindenképpen szükséges a továbblépéshez. Ha biztosak vagyunk a találatban, akkor használhatjuk a másodlagos támadási lehetőséget is, ez általában ugyanazt a lövedéket vagy sugarat használja, mint az elsődleges, de a több lövedék, vagy erősebb sugár kiküldésével elért hatása 3-5-ször nagyobb. Minden faj rendelkezik mágikus lehetőségekkel, melyeket a rendelkezésre álló manna függvényében használhatunk fel. A Lizard Riders combók viszonylag egyszerűek: a lehetőségek a sebességnövelés, a láthatatlanság, a mágikus célzás és még egy-két könnyen elsajátítható varázslatban merülnek ki.

MAGION

A mágusok, mint ahogy azt el is várjuk tőlük, jeleskednek a különféle támadó és védekező trükkökben. Járműveik igen változatos képet mutatnak, nekik nincs rá szükségük, hogy a

természetet utánozzák le, előfordul itt a repülő szőnyegtől kezdve a teáskannán át a babakocsiig minden. A gyengébb eszközeik általában gyorsak, de könnyen sebezhetők, ellenben a komolyabb varázslattal bírók védelmi szempontból nagyon jók, csak éppen lassúk. A megalkotott pusztító fegyverek is hasonlóan változatos képet mutatnak: elektromos kisülések, tűzlabdák, jéglövedékek, sőt még lézerfegyverek is előfordulnak az arzenálban. A két legkomolyabb fegyver, a Globe Lightning és a Freezer - csakúgy, mint a többi faj esetében - már célkövetős lövedékeket lő ki, így ezek elől igen nehéz elmenekülnünk. A mágusok rendelkeznek a legtöbb varázslattal, de erre számítani is lehetett. A könnyen érthető és elsajátítható effektek náluk is megtalálhatók, azonban ezek mellett akad egy-két igazi csemege is. Ilyen pl. a Disorientate zavaró hatása, vagy éppenséggel az Armegeddon által megidézett földrengés és tornádó komoly károsító hatása. A mágusok egyik fő erőssége az alkalmazott combókban van, ezeket ki kell használnunk mindenképpen a siker érdekében.

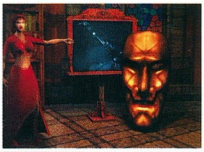
HAMMERCRAFT

A kiváló kovácsok hírében álló Hammercraft csoport nemcsak tudásának, hanem az őseitől örökölt mágikus ismereteknek is köszönheti előkelő helyezését a ligában. Morge és utódai csupán léghajókat tudnak építeni, azonban ezek képességei - legalábbis ami a védelmi szempontokat illeti - messze megelőzik a versenytársak gépezetéit. Ezek a hajók nagyon strapabírók, legalább kétszer annyi a Hit Pointjuk és a Shieldjük, mint a versenytársak azonos osztályú gépezeteinek. Hátrányuk azonban a lassú fordulás és mozgás. Ne tekintsük azonban könnyű prédának ezeket a monstrumokat, hiszen nagy teherbíró képességük következtében a mérnökök erős fegyverzettel látták el őket. Torpedók, gépagyúk és rakéták szerepelnek a kínálatban, a maguk nemében mind mesteri alkotások. A hajók lassúságát ellensúlyozandó még a legegyszerűbb fegyverek is nagy távolságra küldik gyors lövedékeiket.

A Hammercraft gépezetek a mannát is sajátosan használják ki: akad itt javító varázslat, a körülöttünk lévő összes ellenfélre ható halálos tűzgyűrű, vagy éppen légelhárító rendszer a hajóra.

SKY KNIGHT

Ezek a madarak a déli Deborea terület mérnökeinek munkáját dicsérik, mindegyikük gyöngyszem Hesperia egén. Gyorsaságuk messze túlszárnyal (szó szerint) minden más repülő eszközt, azonban azok a pilóták, akik ezt nem használják ki nagy árat fizetnek, ugyanis ezek a gépezetek rendkívül sérülékenyek. Akadnak köztük különleges madarak, pl. az éjszakai repülésre kifejlesztett Olgen. Fegyverzet tekintetében a mérnökök inkább a fizikai hatásokra szakosodtak, ennek jegyében érthető a nyílpuska, a Dart Machine, vagy éppenséggel az alapfegyvernek számító kőágyú rendszeresítése az égi vándorokon. A manna használata az ég lovagjainak nem túl erős oldala, a pár semmitmondó lehetőség közül talán csak a Cloud of Death mindent elsöprő ereje említésre méltó.



FLYING HEROES

Most, hogy megismerkedtünk a résztvevőkkel, ideje, hogy megemlítsük a versenyek helyszíneit is. A versenyzők a bajnokságok folyamán meglátogatják Hesperia több tájékát is. A rendezők szám szerint 8 helyszint jelöltek ki, melyek mind más és más taktikák alkalmazását teszik lehetővé a versenyzőknek. A bemutatás igen hosszúra nyúlna, ha mindegyiket számba szeretném venni, így mindössze egy-két általánosság következik a helyszínekről. A komolyabb pályák minden esetben rejtegetnek valamilyen külső veszélyforrást is (pl. magma kilövellés). Érdemes felderíteni a pályát, mert az itt található apróságok nagyon jól jöhetnek a harcban, másrészt pedig találhatunk olyan helyeket is, melyek kész stratégiai helyzetet kínálnak az ellenséges egységes leszedésére. Koncentráljuk a pályák tárgyaira, a felvehető lőszer- és HP-bónuszok a legfontosabbak, ezek helyét érdemes megjegyezni, mert újra teremtődnek. Minden található tárgy hasznos lehet a harcban, ezek között szerepelnek olyanok is, melyekre gyakran rábukkanhatunk (pl. shield), de vannak 1-1 példányban előforduló ritkaságok is (pl. Mask, vagy Fire-boost). Nekem tetszett a pályák változatossága, jellegüket tekintve még a 3D teljes használatával is lehetett variálni, így igazi mesterművek születtek itt.

Érdemes mindenképpen foglalkozni a pénzszerzés lehetőségeivel, hiszen ha nem törődünk a fejlesztéssel, akkor menthetetlenül lemaradunk a versengésben. Lehetnek rosszul sikerült versenyeink, senki sem várja el tőlünk, hogy mindent megnyerjünk, ettől még a liga folytatódik tovább (ez egyébként a játék nagy pozitívuma). Majd minden verseny közben extra feladatokat is megoldhatunk. Ezeknek a díjazása gyakran nagyobb, mint a versenyeknek, azonban vannak beugratós feladatok is, melyek során, ha nem nyerünk, vagy nem tudjuk teljesíteni azokat, akkor bizony akár a teljes pénzmennyiségünket is elveszíthetjük. Ezek a versenyek közötti tréningek változatosak, a játék elején segítenek megismerni a lehetőségeket (pl. aknákkal kell elpusztítani a pályán lévő ellenfeleket), de lehetnek pusztán az ügyességre építő feladványok is (pl. össze kell szedni minél több coint a tüzelő ágyúk között 3 élettel). Ezek a feladatok jól kiegészítik a versenyeket, de nem utolsósorban remek tanulási lehetőséget jelentenek.

Ha pénzhez szeretnénk jutni, akkor a pályákon itt-ott megtalálható értéket tárgyak (coin, jewel, gem, treasure), illetve a Shark névre hallgató pénzkölcsönző is a rendelkezésünkre áll. Ez utóbbinak a kamatai azonban igen kemények: 3 meccs után a kölcsönadott pénznek akár már a dupláját is visszakérheti. Előbb-utóbb rá leszünk kényszerítve a segítségére, mert a pénzügyi helyzet igencsak ki van számítva a játékban, helyesebben, ha nem kölcsönzünk pénzt, akkor a Silver League-ben már igen kevés esélyünk marad komolyabb fegyverzet nélkül. A későbbiekben segítőnk is akad majd a játékban: a Golden League-ben már kapunk társat is, kinek többfajta utasítást is adhatunk majd (pl. fraggyűjtés, kíséret, freelance).

A játék természetesen az összes létező multiplayer módot támogatja, véleményem szerint a single player módok inkább csak a gyakorlást szolgálják ahhoz, hogy a későbbiekben boldogulhassunk az élő ellenfelekkel szemben is. Ennek ellenére a Career mód önmagában is megállja a helyét, az egymás után következő versenyek egyáltalán nem unalmasak. Nagyon fontos, hogy kellő hangsúlyt fektessünk a fejlesztésre, ennek hiányában akármilyen rutinosak is vagyunk, ellenfeleink lemosnak a pályáról. Használjuk ki az Iron League oldottabb légkörét: ha itt nem nyerünk, akkor bizony nem sok jóra számíthatunk a későbbiekben. Jól fontoljuk meg, hogy mennyit áldozunk az upgrade-re; lehet, hogy kevesebb pénzért új fegyvert, vagy éppen új járművet is vehetünk, mely tudásában alapból meghaladja gyengébb társát. A pályákat ismerjük ki mindenképpen, a jó tájékozódás és a lehetőségek kihasználása meghozhatja a sikert.

Azt hiszem, a merev Quake-es rajongótábor tábor fanyalogni fog a FH néha joggal bírálható grafikáján és megoldásain, és emiatt ez valószínűleg sohasem lesz igazán sikeres játék, azonban a jól kiegyensúlyozott izgalmas és változatos játékmenet nekem nagyon bejött. Bátran tudom ajánlani mindenkinek, hiszen gépigénye tűrhető: C300-on, TNT-vel vidáman hasít. Sajnos én csak a single player módot tudtam kipróbálni, vannak sejtéseim róla, hogy multiban az így sem elhanyagolható feeling, amely a Hesperia egén száguldó szerkezeteket körbeveszi nagyságrendekkel nagyobb lehet.

Bear™

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.flying-heroes.com

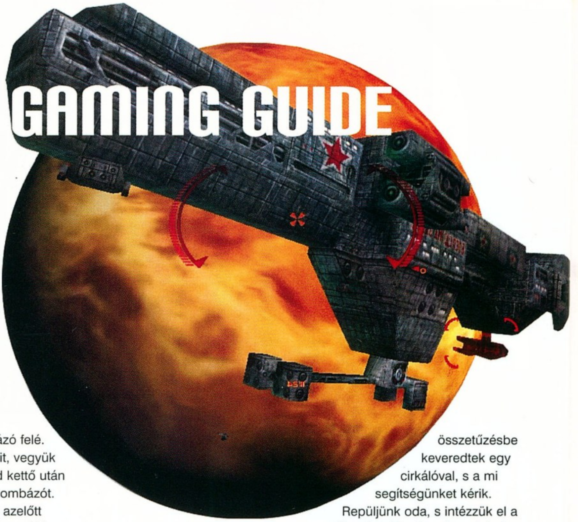
GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

80

P166, 64MB RAM, 3MB HDD, D3D

További információ: www.multimedia.hu • Tel.: 204-73-33

STARLANCER GAMING GUIDE



StartBox

Fejlesztő: Digital Anvil
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com

VÉGIG-JÁTSZÁS

1. KÜLDETÉS

Hajó: Predator (blind fire)
Fegyverzet: 3 Bandit, 2 üzemanyagtartály

A koalíciós támadás után egyre több menekülő tart a biztonságos hátország felé. A küldetésben a szállítóhajóknak kell fedezetet biztosítanunk. A találkozási ponton be kell állnunk kísérő pozícióba (vörös körök). Rakjunk némi energiát a pajzsokra és a fegyverekre, hogy gyorsabban töltődjenek. Egy magányos Basilisk hátulról megtámadja az egyik hajónkat, s el akar menekülni. Fogjuk be, s azonnal támadjuk meg. Lőjünk ki rá egy rakétát is, s tüzeljünk rá még akkor is, ha bekapcsolja az álcázó berendezését. Kis idő múlva az erősítés megérkezik öt vadász (Saber) személyében. Gyorsan végezzünk velük, ne engedjük őket a hajók közelébe. Amint elintéztük őket, megérkezik a harmadik hullám. Ez már jóval veszélyesebb, mivel a kötelékhez egy Kamov típusú bombázó is tartozik. Ne törődjünk a vadászokkal, száguldjunk teljes sebességgel a bombázó felé. Amint kilövi a torpedóit, vegyük célba azokat (T), majd kettő után ismét célozzuk be a bombázót. Kis szerencsével még azelőtt megsemmisíthetjük, hogy útjára bocsátaná a második hullámot. Végezzünk a megmaradt vadászokkal, majd térjünk vissza a bázisra. Kérjük meg a leszállási parancsot (F8), majd dokkoljunk.

Bónusz küldetések:
- meg kell védeni az összes teherhajót
- elpusztítani az álcázott vadászt

2. KÜLDETÉS

Hajó: Predator (blind fire)
Fegyverzet: 3 Bandit, 2 üzemanyagtartály

Ez lesz az első bevetés, melyben koalíciós cirkálók ellen kell helytállnunk. Kövessük Puma vezér utasításait. A szállítóhajót már nem tudjuk megmenteni, de a parancsnok sikeresen katapultált a mentőkabinnal. Az utánégetők bekapcsolásával az egyik banditát meg tudjuk semmisíteni, még mielőtt kiugrik a rendszerből. Hamarosan új ellenfél érkezik, egy szállítóhajó, mely foglyul akarja ejteni a parancsnok mentőkabinját. Azonnal támadjuk meg az Antonovot, majd szedjük szét a vadászokat. Csatlakozzunk a konvojhoz, majd várjunk a parancsra. A támadó gépek hamarosan megérkeznek. Forduljunk feléjük, majd teljes sebességgel induljunk el. Odafelé szedjük le az egyik vadászt, de ne foglalkozzunk a többivel Másodperceken belül megjelenik egy Kamov bombázó, azt kell először likvidálnunk. Szedjük le a bombázót, majd az esetleg kilőtt torpedókat. Amint tiszta a terep, újabb parancs érkezik. A Pumák összetűzésbe keveredtek egy cirkálóval, s a mi segítségünket kérik.

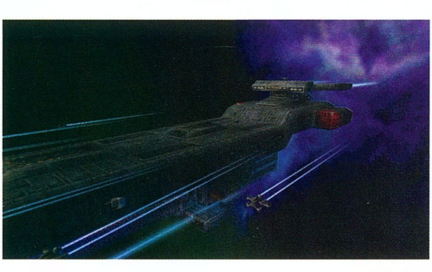
Repüljünk oda, s intézzük el a vadászokat. Ezután várnunk kell néhány percet, míg a következő hajó meg nem érkezik. Foglaljuk le addig is magunkat, először lőjük ki a csatahajó pajzsgenerátorát, majd a hajtóműveket, s végül a lövegtornyokat. A második cirkálóról érkezett vadászokat is meg kell semmisítenünk (8 vadász). Amint végzünk, a szövetséges flotta legnagyobb csatahajója, a Yamato is megérkezik, s végez a cirkálókkal.

Bónusz küldetések:
- meg kell mentenünk a kapitányt
- az összes teherhajónak túl kell élnie a küldetést

3. KÜLDETÉS

Hajó: Predator (blind fire)
Fegyverzet: 3 Bandit, 2 üzemanyagtartály

Egy eltűnt szövetséges cirkáló után nyomozunk. A leghíresebb pilóta, Klaus Steiner csatlakozik a kutató expedícióhoz. A hajónak csak a roncsait találjuk meg, de a fekete doboz talán segítségükre lehet, hogy kiderítsük, mi is történt valójában. A roncsok környéke alá



lett aknázva, ne mi legyünk az elsők, akik odarepülnek. Lőjük szét az aknamezőt, majd keressük meg a jeladót. A csipogás gyakorisága azt mutatja, milyen közel vagyunk hozzá. Álljunk meg előtte, majd ugorjunk át a megjelenő térkapun. Keressük meg a kapu generátorát, s lőjük ki az azt védelmező páncéllemezeket. Nem kell az összest, az is elég, ha hozzáférünk a reaktorhoz. Igyekeznünk kell, hiszen nem egészen egy perc után a kapu becsukódik, s nem tudjuk megsemmisíteni (ebben az esetben a későbbi küldetések egyikében akadnak gondjaink). A túloldalon sem pihenhetünk meg. A térkapun keresztül egy koalíciós kutatóhajó jutott a szektorba, el kell fognunk azt. Ekkor sem árt, ha iparkodunk, mert még képes, és megszökik. Célozzunk a hajóműre, így nem tud elugrani. Végezzünk a vadászokkal, majd mehetünk haza.

Bónusz küldetések:
- a koalíciós térkapu megsemmisítése
- a kutatóhajó elfogása

Előléptetés: 1st Lieutenant

4. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 5 Bandit, 2 üzemanyagtartály

A parancsnokság újabb műholdakat kíván üzembe helyezni a szektorban. Ránk, 45-ösökre vár a feladat, hogy megvédelmezzük a teherhajókat. Már rögtön a küldetés elején 6 vadászba botlunk, de ők nem okozhatnak gondot. Amint tiszta a terep, a Condorok megérkeznek, s telepíteni kezdik a szondákat. Egy perc sem telik el, s a koalíciós vadászfalka máris megjelenik. Itt az ideje, hogy elhasználjuk a Banditokat. Nagyon sokan vannak, nem szabad engedni, hogy a nehézvadászok átcsússzanak a védőhálónkon. Lőjük ki az összes rakétát, ebben a küldetésben már nem lesz több szükségünk rájuk. A telepítés végeztével újabb feladatot varrnak a nyakunkba. Ivan Petrov és a Black Guard megtámadta a szövetség egyik teherhajóját, s nekünk kell őket megmenteni. A hajók álcázzák magukat, s meglehetősen ügyesen manővereznek. Kis idő múlva belép egy Kamov bombázó is a rendszerbe, amellyel még a torpedók kilövése előtt végeznünk kell.

Bónusz küldetések:
- Az összes Condornak életben kell maradnia
- Ne érje egy torpedótalálat sem a Larsent

5. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 5 Bandit, 2 üzemanyagtartály

Ismét teherhajókat kell megvédenünk. A kísérőink ezúttal a Cobrák lesznek, akik már bizonyították a háborúban. A legfontosabb feladatunk a konvoj védelme. Az első csatában a vadászokra koncentráljunk, a bombázók elintézik helyettünk a cirkálót. A második ugrás után koalíciós konvojba botlunk. Szedjük le a pajzsát, majd robbantsuk fel a hajtóműveit. Pucoljuk ki a terepet (két Kurgen, egy romboló s néhány vadász). Időközben a mi konvojunkat is megtámadták. Ugorjunk oda, majd lőjük le a vadászokat. Néhány perccel később az igazi veszedelem is megérkezik. Két bombázó is tartozik a kötelékhez, koncentráljunk rájuk. Küldjünk néhány rakétát az egyikre, majd lőjük szét a másik által elengedett torpedókat. Ne engedjünk át a védőgyűrűnkön egyet sem.

Előléptetés: Flight Lieutenant

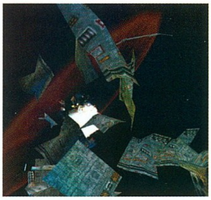
6. KÜLDETÉS

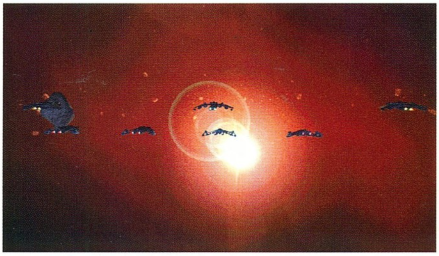
Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 5 Bandit, 2 üzemanyagtartály

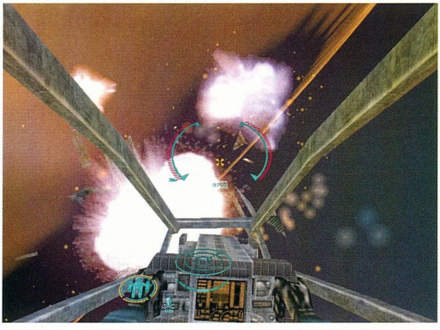
A küldetés célja a civil szállítóhajó megvédése. Nagyon oda kell figyelnünk, mivel álcázó berendezéssel ellátott bombázók (négy darab) támadnak rá. Rögtön menjünk rá a bombázókra, lőjünk szét egyet, majd vegyük üldözőbe a már kilőtt torpedókat. A hajónak egészben kell maradnia. A bombázók megsemmisítése után el kell ugranunk egy másik helyre. Itt sajnos megsemmisítettek egy szövetséges teherhajót, de a rakomány épségben maradt. Meg kell védenünk a szállítóhajóinkat, melyek összeszedik a rakományt. Nagyon gyorsnak kell lennünk, s itt a remek alkalom, hogy megszabaduljunk a rakétáinktól.

Bónusz küldetések:
- a civil hajó egészben kell, hogy maradjon
- meg kell védenünk a Rippereket

Kitüntetés: Silver Cluster







7. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 5 Bandit, 2 üzemanyagtartály

A Ramasis cirkáló ebben a térségben tevékenykedik. A 45-ösöket jelölték ki arra, hogy végezzenek vele. Felszállás után érkezett a hír, miszerint az egyik bázisunkat megtámadták. Megakadályozni ugyan nem tudjuk a katasztrófát, de a túlélőkön segíthetünk. Koncentráljunk azokra a vadászokra, amelyek a mentőkapszulákat támadják (négy vadász különválik, a többiek minket támadnak). Használjuk a rakétákat sűrűn. Amint végeztünk, el kell ugranunk segíteni a Ramasis elleni küzdelemben. Kapjunk le néhány vadászt, majd amikor a parancs megérkezik, támadjuk teljes erővel a pajzsgenerátorokat. Nagyon gyorsnak kell lennünk, mert különben megszökik. A biztonság kedvéért még a hajtóműveit is kilőhetjük. Pucoljuk ki a hátrahagyott vadászokat, majd landoljunk.

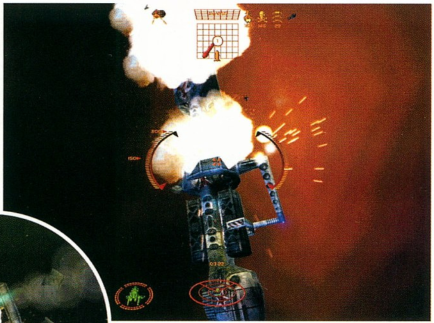
Bónusz küldetés:
megsemmisíteni a Ramasist

Kitüntetés: Alliances Defense Forces Mobilization Medal

8. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 4 Bandit, 1 Jackhammer, 2 üzemanyagtartály

A felszállás után a Krasznaja, a koalíció egyik hordozója rögtön



megjelenik. Azonnal támadjuk meg a vadászokat, de ügyeljünk arra, hogy ne távolodjunk el túlságosan a Relianttől. A torpedóvetők hamarosan megérkeznek, s közel kell lennünk az anyahajóhoz. A torpedók három irányból közelednek, tehát a hajótesthez közel kell őket bevárnunk. Négy hullámot kell kibírnunk, aztán mi következünk. Nagyon gyorsnak kell lennünk, különben megjelenik egy álcázó berendezéssel ellátott bombázó, s akkor a küldetésnek annyi. Támadjuk meg a cirkálót, s zúdítsunk össztüzet a pajzsgenerátorra. Itt az idő, hogy elhasználjuk a Jackhammert. Most már csak a lövegtornyokat kell elhallgattatnunk. Amint végeztünk az összessel, a szövetség bombázói megjelennek, s véget vetnek a harcnak, nekünk már csak a takarítás marad.

Előléptetés: Captain
Bónusz küldetés: egyetlen torpedó sem csapódhat a Reliantbe

9. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 5 Bandit, 2 üzemanyagtartály

Izgalmas küldetés. Meg kell védenünk a flotta kommandósait, akik behatolnak a koalíciós zászlóshajó belsejébe, hogy információkat szerezzenek az ellenséges flotta helyzetéről. Szedjünk le néhány vadászt és az egyik Kurgent, majd amikor a parancs megérkezik, lőjük szét a zászlóshajó pajzsgenerátorát. Robbantsuk fel a hajtóműveit, majd intézzük el az öt lövegtornyot. A kommandósok leszállnak, nekünk meg nincs más dolgunk, mint elintézni a közelben ólálkodó vadászokat. Újabb parancs érkezik, mely szerint le kell lőnünk a cirkáló pajzsgenerátorát és hajtóművét. A többit már elintézik a bombázóink. Ekkor a küldetésnek azonban még nincs vége, mivel a renegát pilóták egy csoportja megtámadta a kommandósok űrhajóját. Repüljünk oda, majd intézzük el a nyomorultakat.

10. KÜLDETÉS

Hajó: Coyote (blind fire)
Fegyverzet: 1 Jackhammer, 4 Bandit, 2 üzemanyagtartály

Amint belefutunk a koalíciós flottába, azonnal támadjuk meg a két vadászt (az egyik menekülni akar, de ne engedjük). Lőjük szét a maradék konvojt, s ne spóroljunk a rakétákkal. Ugorjunk el a találkozási pontra, majd védjük meg a bombázóinkat. Koncentráljunk a Laggokra, ők jelentik a legnagyobb veszélyt a hajóinkra. Az aszteroidamezőben vegyük célba a bázis kommunikációs tornyát, majd robbantsuk fel. Nagyon kell igyekeznünk, különben utánpótlás érkezik. A torony után jöhetnek a lövegtornyok az antenna körül. A torpedók becsapódásáig van némi kis időnk, használjuk ki, s semmisítsünk meg két Kurgent. A hadművelet befejező részeként robbantsuk fel a bázis hőkivezető nyílását, majd lőjünk be egy Jackhammert.
Előléptetés: Flight Captain

11. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 3 Jackhammer, 2 üzemanyagtartály

A küldetés célja a Czar megsemmisítése. Először tisztítsuk meg a terepet a műholdaktól, majd szedjünk le néhány vadászt. A Tachyon ágyút kapcsoljuk be, mivel a „blind fire" rendszer csak így működik. Két-három vadász likvidálása után szedjük le a lövegtornyokat a Czarról. Védjük meg a bedokkolt hajónkat, ne engedjünk vadászt a közelébe. Amint végeztünk, a bombázóink megjelennek, s megsemmisítik a pajzsot. 1 percünk van, hogy felrobbantsuk a Czar reaktorát. Kerüljünk a hajó hátuljába (keressük a piros koncentrikus köröket), majd lőjük szét a reaktort védő páncélfalakat. Használjuk a Jackhammer torpedót, így sokkal gyorsabb. Amint végeztünk, mehetünk haza.
Kitüntetés: The Black Eagle, The Long Range Forces Commendation Medal
Bónusz küldetés: a leszálló hajónak épségben kell maradnia

12. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 3 Raptor, 2 üzemanyagtartály

Végezzünk az aszteroidából felszálló vadászokkal, majd szedjük le a lövegtornyokat. Robbantsuk be a kaput, majd repüljünk a belsejébe. Tisztítsuk meg az utat a Ripperek előtt, majd állítsuk le a hajtóműveket a bejárat előtt. Várjuk meg, míg a szállítóhajók felpakolnak, s biztonságos távolságba repülnek. Lőjük szét az egyik konténert,

majd meneküljünk minél messzebbre. A felmentő sereg hamarosan megérkezik, de

már későn. Védjük meg a szállítóhajókat, majd ugorjunk vissza a bázisra. Itt újabb hat vadász támad ránk, közöttük a hírhedt Red Dragonnal (Golden Warrior Leader). Vegyük őt üldözőbe, majd rakétákkal szedjük le.

Bónusz küldetések:
- mindkét Ripper épségben megérkezik
- a Red Dragon kilövése

13. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 3 Raptor, 2 üzemanyagtartály

Itt az ideje, hogy véget vessünk a renegátok garázdálkodásának. A parancsnokság csapdát állított, s ha minden jól megy, sikerül meghatározni a bázisuk helyzetét. Sajnos egy koalíciós vadászfalka is szagot kapott, célba vették a bombázóinkat. Intézzük el őket, majd kövessük a szállítóhajót. Lőjük le a négy renegátot, majd ugorjunk át a bázisukra. Azonnal kapcsoljunk teljes sebességre, s kerüljünk egészen közel a bázishoz. Az erőd alján hatalmas ágyú található, mely képes egyetlen lövéssel megsemmisíteni bárkit. Most még üzemképtelen, ezért veszteségek nélkül felrobbantható. Álljunk meg előtte, majd kapcsoljuk be mindkét ágyút (F), s lőjük addig, míg szét nem esik, majd kezdjük meg a vadászatot. Kis idő múlva az áruló ezredes is felbukkan, őt mindenféleképpen le kell lőnünk. Használjuk a rakétákat, mert hajlamos lelépni. Hamarosan a halottnak hitt Viper is befut, aki lepaktált az ezredessel. Azt is rakétákkal kell leszedni, mert sérült hajóval hamar meglép.

Bónusz küldetés: végezni Viperrel

14. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 2 Raptor, 1 Jackhammer, 2 üzemanyagtartály

A hírszerzés megtudta, hol található a koalíciós erők térkapuja. Ezt kell megsemmisítenünk. Ugorjunk át a szektorba, de ne kövessük szó szerint a parancsot. Kapjuk el először a vadászokat és a két Kurgent. Ezután vegyük célba a térkapu négy reaktorát, majd sebezzük meg azokat annyira, amennyire csak lehet (a program nem engedi megsemmisíteni). Csak ezután szedjük le a finomító lövegtornyait. Váltsunk át Jackhammer torpedóra, majd repüljünk a bombázóink felé. Mögöttük lép ki a hipertérből egy Kurgen, amelyik végezne mindkettővel, ha nem lőnénk ki rá a torpedónkat. Ezután repüljünk a térkapuhoz, s a torpedóink becsapódása után azonnal fejezzük be a reaktorok megsemmisítését. Amennyiben megfelelően gyorsak voltunk, a kapu a koalíciós cirkálóval együtt megsemmisül.

Bónusz küldetés: a koalíciós cirkáló elpusztítása
Előléptetés: Lt. Commander
Kitüntetés: The Medal of Valor

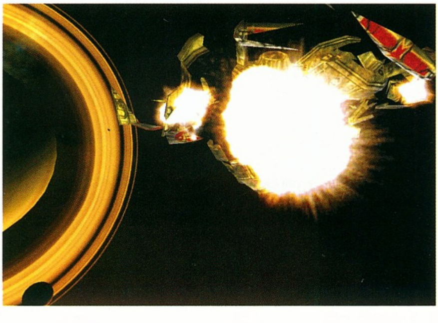
15. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 3 Raptor, 2 üzemanyagtartály

A koalíciós erők megelégelték a Reliant tevékenységét, s ügyes trükkel elválasztották a vadászfedezetétől. Míg mi a láthatatlan vadászkötelékkel viaskodtunk, a cirkálóik üldözőbe vették az anyahajónkat. Mire végeztünk a vadászokkal, már nem tehettünk semmit. A hajót evakuálták, csak a kapitány maradt a fedélzeten. Időközben egy szövetséges konvoj is segítségre szorult. Vadászok és bombázók támadták meg őket. Koncentráljunk a torpedókra. Nagyon sok van belőlük, de a közeli torpedók lökéshullámai

megsemmisíthetik egymást. A második hullám a konvoj többi hajóját vette célba. A lövedékek ekkor is csoportosan érkeznek, mindig a legközelebbit vegyük célba. Nem árt, ha visszakapcsolunk protonágyúra, annak a tűzgyorsasága sokkal nagyobb. A küldetés utolsó részében a két ellenséges cirkáló pajzsgenerátorát kell leszednünk. Ez nem okozhat gondot, nagyon nehéz eltéveszteni őket.

Bónusz küldetés: a konvoj összes hajóját meg kell védeni



16. KÜLDETÉS

Hajó: Patriot (blind fire)
Fegyverzet: 3 Raptor, 2 üzemanyagtartály

A parancsnokság úgy döntött, hogy megbosszulja a Reliantet. A célpont két anyahajó, az egyiket a Vámpírokra, a másikat ránk bízták. Ugorjunk el a kijelölt célponthoz, majd lőjük le a vadászokat és a két Kurgent. A támadók között ott található Nicolai Petrov, őt személyesen vegyük kezelésbe. Semlegesítsük a pajzsgenerátort, majd várjuk meg a Yamatót. Ezután ugorjunk a Vámpírok hajójához, majd tépjük darabokra a támadókat. Ivan Petrovot nem tudjuk megölni, majd egy másik alkalommal.

Előléptetés: Commander
Kitüntetés: Special Operation Service Medal

17. KÜLDETÉS

Hajó: Reaper (blind fire)
Fegyverzet: 4 Raptor, 2 Jackhammer, 2 üzemanyagtartály,

A hírszerzés jelentése szerint Kulkov admirális a Berijev parancsnoki hajón a szektorban tartózkodik. Útközben belebotlunk a felderítőikbe, akiket 1 percen belül semlegesítenünk kell, különben riasztják az admirálist. A parancsnoki hajó védelmére két Kurgent és egy egész vadászszázadot rendeltek ki. Kezdjük a Kurganekkel, egy-egy Jackhammer gyorsan elintézi őket. Ezután jöhetnek a vadászok, majd a Berijev pajzsgenerátora, a két hajtómű, s végül az öt lövegtorony. A kommandósok hajója azonnal akcióba lép, két percre lesz szükségük. Az admirális azonban túljárt az eszükön, a mentőkabinján elhagyta a Berijevet. Az Antonovot küldték, hogy felvegye a parancsnokot. Azonnal semmisítsük meg, az admirális nem menekülhet meg. Végezzünk a vadászokkal, majd kísérjük vissza Nannyt a Yamatóra. Ott sem lehet azonban biztonságban, mivel a vadászok oda is követik.

18. KÜLDETÉS

Hajó: Reaper (blind fire)
Fegyverzet: 3 Raptor, 3 Jackhammer, 2 üzemanyagtartály

Az admirális a vallatás hatására elárulta, hogy a koalíciós erők titkos fegyvere hol épül. Ez az ionágyú egyetlen lövéssel képes megsemmisíteni még a legnagyobb anyahajót is. Támadjuk a vadászokat, majd várjuk meg, míg megjelölik a pajzsgenerátort. Amint megkaptuk a koordinátákat, támadjunk teljes erőbedobással. Használjuk a Jackhammer rakétákat is, nagyon kevés az időnk. A pajzs leomlása után lőjük szét a páncélfalakat, majd küldjünk egy Jackhammert a reaktorba. Szedjük le a megmaradt vadászokat, majd térjünk vissza a bázisra.

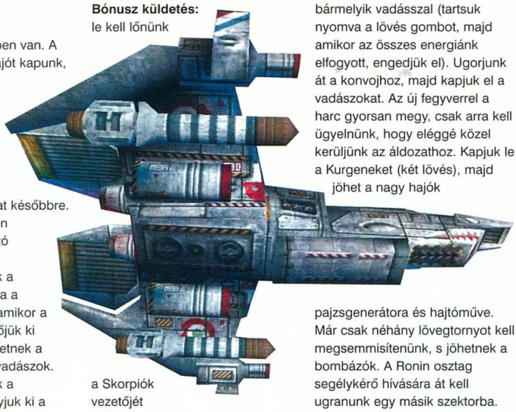
Előléptetés: Flight Commander
Kitüntetés: Legion of Service, Joint Service Commendation Medal

19. KÜLDETÉS

Hajó: Shroud (blind fire, cloaking device, reverse thurst, spectral shield)
Fegyverzet: 2 Raptor, 2 üzemanyagtartály

Klaus Steiner életben van. A kiszabadításához új hajót kapunk, a Shroudot. Ez a prototípusálcázó berendezéssel lett felszerelve. Útközben néhány koalíciós vadászba botlunk, végezzünk velük, de tartalékoljuk a rakétákat későbbre. A börtönhajó közelében kapcsoljuk be az álcázó berendezést, majd észrevétlenül repüljünk a közelébe. Vegyük célba a stabilizátorokat, majd amikor a parancs megérkezik, lőjük ki mindkettőt. Ezután jöhetnek a lövegtornyok, majd a vadászok. Két Kurgen is ólálkodik a közelben, őket se hagyjuk ki a mókából. A szállítóhajó megérkezése után vendégeket kapunk. Lőjük le a vadászokat, majd a két Kurgent (nem lehet őket disable-be tenni, a társaink még akkor is megsemmisítik őket, ha lelőttük a lézerágyúikat). Amint végeztünk, ugorjunk vissza a Yamatóra, de legyünk résen. A Skorpiók nem hagyják annyiban Klaus Steiner szökését, mindenáron végezni akarnak a pilótával. Vegyük célba a vezetőjüket (Scorpion Leader), majd semmisítsük meg rakétákkal. Lőjük le a többi vadászt, majd landoljunk.

Bónusz küldetés: le kell lőnünk a Skorpiók vezetőjét



Előléptetés: Squadron Commander
Kitüntetés: Navy Cross

20. KÜLDETÉS

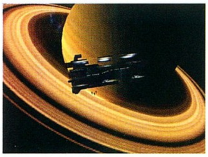
Hajó: Phoenix (blind fire, nova cannon, reverse thrust)
Fegyverzet: 2 Raptor, 2 üzemanyagtartály

A koalíciós erők visszavonulásra kényszerültek. Az egyik konvojuk leszakadt a főerőktől, nekünk kell megsemmisítenünk. Ebben a küldetésben használhatunk először nova ágyút. Egy lövés ezzel az ágyúval képes végezni bármelyik vadással (tartsuk nyomva a lövés gombot, majd amikor az összes energiánk elfogyott, engedjük el). Ugorjunk át a konvojhoz, majd kapjuk el a vadászokat. Az új fegyverrel a harc gyorsan megy, csak arra kell ügyelnünk, hogy eléggé közel kerüljünk az áldozathoz. Kapjuk le a Kurgeneket (két lövés), majd jöhet a nagy hajók pajzsgenerátora és hajtóműve. Már csak néhány lövegtornyot kell megsemmisítenünk, s jöhetnek a bombázók. A Ronin osztag segélykérő hívására át kell ugranunk egy másik szektorba. Sajnos későn érkeztünk, a Black Guard mindenkivel végzett, s ráadásul Kulov is megszökött (keressük meg a jeladót). Ekkor ugranak be a Black Guardok, akiket maga a Mészáros vezet. Őt nem tudjuk lelőni, de a szakasz többi tagját igen. Amint végeztünk, ugorjunk vissza a Yamatóra.

21. KÜLDETÉS

Hajó: Kamov, Phoenix (blind fire, nova cannon, reverse thrust)
Fegyverzet: 2 Raptor, 2 üzemanyagtartály

A koalíciós erők a Második Flottát küldték a Titánon rekedt elvtársaik megsegítésére. A mi feladatunk ezt megakadályozni. A küldetés elején zsákmányolt Kamov bombázókkal repülünk. A mi feladatunk lesz a zászlóshajó mögé lopakodni, majd a torpedóinkkal végezni vele. Ne mozduljunk a kötelékből, különben lőttek a meglepetésnek. Amint beálltunk pozícióba, várjuk meg a parancsot, majd azonnal engedjük el mind a négy torpedót (négyszer nyomjuk le a kioldó gombot egymás után). Meneküljünk vissza a Yamatóra (kapcsoljuk be az álcázó berendezést), majd váltsunk hajót. Kapjunk el néhány vadászt, majd vegyük célba a cirkálók pajzsgenerátorait és hajtóműveit. Ügyeljünk az ellenséges torpedókra, a Yamato csak három (?!) találatot bír ki. Amint tiszta a terep, visszatérhetünk a hajóra.



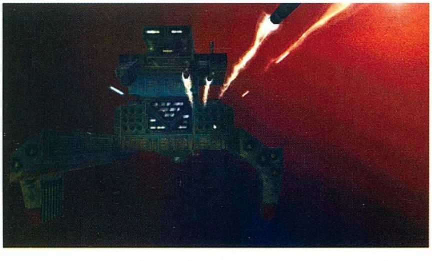
Kitüntetés: Battle of Titan Campaign Medal

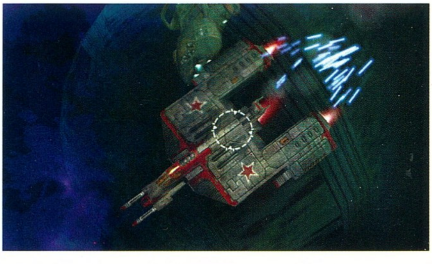
22. KÜLDETÉS

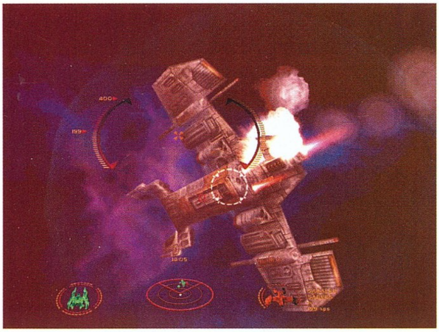
Hajó: Phoenix (blind fire, nova cannon, reverse thrust)
Fegyverzet: 2 Raptor, 2 üzemanyagtartály

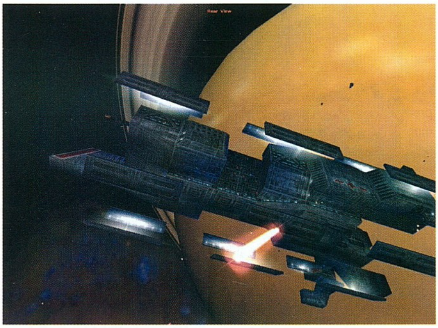
Ideje felfrissítenünk a Yamato készleteit. A közeli koalíciós bázison minden megtalálható, amire szükségünk lehet, csak érte kell menni. Az első ugrási ponton található műholdhálózatot szinte lehetetlen időben semlegesíteni. A társaink sajnos nem azt teszik, ami a dolguk, ezért minden munka ránk marad. Nem gond, koncentráljunk inkább a vadászokra. Amennyiben sikerül azokat megsemmisíteni, kevesebb bajunk lesz a bázison, de az sem gond, ha marad néhány. Ugorjunk át a bázishoz, majd lőjük ki a műholdvevő antennáját. Ezután szedjük le a tornyokat, a két Kurgent, majd végül a vadászokat. Amint tiszta a terep, lőjük szét a bejárati ajtókat a bázison, majd kezdjük meg a berakodás felügyeletét. Hamarosan társaságot kapunk. Menjünk rá a vezérre, s használjuk el a rakétáinkat. Legyünk gyorsak, ne engedjük, hogy szétlőjék a teherhajóinkat.

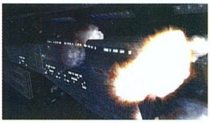
Bónusz küldetés: szedjük össze mind a kilenc konténert

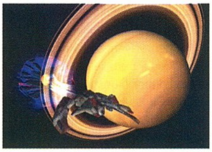












23. KÜLDETÉS

Hajó: Phoenix (blind fire, nova cannon, reverse thrust)
Fegyverzet: 2 Raptor, 2 üzemanyagtartály

Itt az ideje, hogy bosszút álljunk a Bremenért és a Vámpírokért. A Pukov és a Black Guardok ezúttal nem menekülhetnek. Rögtön támadjuk meg a pajzsgenerátort, majd amikor a Baziliszkuszok megjelennek, vadásszuk le őket. Használjuk a nova ágyút, így sokkal gyorsabb. A vadászveszély elhárítása után folytassuk a pajzsgenerátor lerombolását, majd vegyük célba az ágyúkat. Érdemes a hajó orrában kezdeni a takarítást, mert a Kamovok kis idő múlva itt jönnek elő. Kettőt látunk rögtön, ezeket azonnal le kell szednünk. Használhatjuk a rakétákat is. Nézzünk alaposan körül a környéken, mert négy álcázott bombázó még ólálkodik a Pukov közelében. Ezeket a körülöttük derengő kékes színről ismerhetjük fel. Lőjük ki mindet, de vigyázzunk nagyon, ne kerüljünk a robbanások hatósugarába. Folytassuk az ágyúk kilövését, ne hagyjunk egyet sem a Pukovon. Kapjuk el többi vadászt, különös tekintettel a Baziliszkuszokra. Itt az ideje, hogy a Yamato is eleresszе a saját bombázóit. A Gamma osztag nem volt képes megsemmisíteni az anyahajót, ezért a saját rakétáink döntik el a harc kimenetelét. Igyekezzünk megsemmisíteni a Pukov rakétáit, a Yamato jóval kevesebb találatot képes elviselni, mint a koalíciós cirkáló. A negyedik sortűz végre elintézi a hajót, mehetünk ünnepelni.

Kitüntetés: The Alliance Medal of Honor

24. KÜLDETÉS

Hajó: Shroud (blind fire, cloaking device, reverse thurst, spectral shield)
Fegyverzet: 3 Raptor, 1 üzemanyagtartály

A Shroud létfontosságú ehhez a küldetéshez, mivel az ionágyút csak úgy tudjuk elkerülni, ha bekapcsoljuk az álcázó berendezést. Ugorjunk el a főhadiszálláshoz, majd támadjuk meg a vadászokat. Ne törődjünk a paranccsal, intézzük el őket, majd a két Kurgent. Ezután jöhet a bázis fegyverrendszere. Amint elegendő lövegtornyot robbantottunk fel, a Ripperek megérkeznek, s megkezdik a konténerek lerakását. Öt vadász ugrik a rendszerbe, a szállítóhajóinkat akarják elintézni. Álcázzuk magunkat, majd teljes sebességgel robogjunk feléjük. Álljunk be a hajók mögé, majd egyenként szedjük le őket. Figyeljünk a rádióra: amint valaki figyelmeztet az ionágyúra, azonnal kapcsoljuk be az álcázót. Percek múlva újabb vadászosztag ugrik a szektorba, ezeket is nekünk kell elintézni. Amint elegendő konténer került a helyére, fel kell robbantanunk azokat a lézerágyúnkkal (az ionágyú csak akkor semmisül meg, ha legalább hat konténer a helyére kerül, ellenkező esetben kezdhetjük újra a küldetést). A főhadiszállásnak vége, de Kulov admirális menekül. Steiner elintézte a páncélzatot, nekünk már csak a reaktort kell felrobbantani. Vigyázzunk, mert ha túl közel kerülünk hozzá, a lökéshullám velünk is végezhet. Ekkor ugrik a szektorba Ivan Petrov, akinek Steinerre fáj a foga. Álcázzuk a hajónkat, majd repüljünk a Black Guardok mögé. Kezdjük Ivan Petrovval, eresszünk bele egy sorozatot, majd tűzdeljük meg két Raptorral. Meglehetősen nagy szerencse kell, hogy megmentsük Steinert.

Bónusz küldetések:

- felrobbantani Kulov admirálist
- megmenteni Klaus Steinert
- végezni Ivan Petrovval

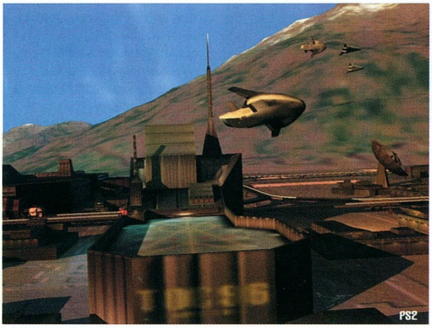
Mocsy
mocsy@vogel.hu

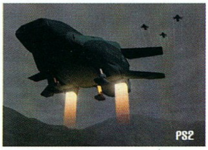
TITÁNOK HARCA

PLAYSTATION 2

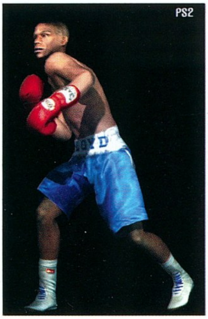
Idén márciusban Japánban megjelent minden konzolrajongók álma, a PlayStation 2. Üröm az örömben, hogy a játékgép egyelőre sehol máshol nem kapható. A várható amerikai premier szeptember környékére várható, ami talán nem is akkora baj, mivel a jelenleg megvásárolható játékok messze nem használják ki a PlayStationben rejlő lehetőségeket. A múlt hónapban zajló Los Angeles-i E3 kiállítás is a PS2 jegyében zajlott, legalábbis a konzolok tekintetében. A bemutatott játékaik messze leköröztték a már közel egy éve piacon lévő Dreamcastot, nem beszélve az Electronic Arts PS2-es fejlesztéseiről, amelyek új dimenziókat nyitottak meg a sportjátékok területén. Természetesen a hatalmas sikernek az árnyoldalai is megvannak. Nézzük meg hát részletesebben, hogy a Sony 5 évre tervezett üdvöskéje milyen lehetőségekkel és gyengeségekkel bír.

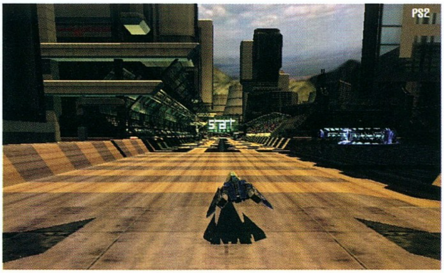
A PlayStation 2 legnagyobb erőssége az 5 éve porondon lévő PlayStation 1 sikerében és a Sony pontosan megtervezett marketingstratégiájában rejlik. A kistestvér által lefektetett úton millióan követik az új messiást, amely pontosan e híveknek köszönhetően frenetikus debütálással kezdett. A megjelenést követően két nap alatt több mint egymillió konzol talált gazdára. A követőkön kívül persze nem szabad megfeledkeznünk a Sonyhoz hű fejlesztőkről sem, akik nagyságrendekkel többen vannak, mint a Dreamcastos fejlesztők. Sőt, a hivatalos premiert és az E3-at követően a megkérdezett kiadók mindegyike a PS2-mellett érvelt, és biztosra ígérte, hogy fejlesztésekbe kezdenek az új trónkövetelőre. Ezt az előnyét csak erősítik a Dreamcastos cikkben említett kizárólagos fejlesztési jogok, amik ez idáig csak a PlayStationre köttettek meg.



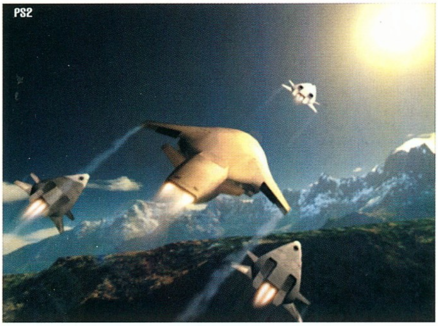


A gép megjelenésekor furcsa lépésre szánta el magát a Sony, amikor is a vásárlókat nemcsak kiváló játékgéphez, hanem minden szempontból minőségi DVD lejátszóhoz is juttatta. A vevők azonnal kaptak az alkalmon, és többen csak e tulajdonsága miatt vásárolták meg a gépet. Ezt bizonyítja az egymillió gép eladásával szemben álló csupán hatszázezer eladott játék. Sokan ódzkodtak a kontrollerrel történő DVD vezérléstől, de a szkeptikusok megnyugtatására elárulom, hogy az első infrás távirányítók, amelyek ténylegesen házimozivá avanzsálják a PS2-t, hónapokon belül megjelennek.



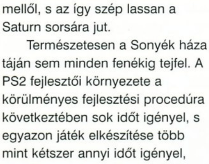


Véleményem szerint a PS2 amerikai és európai megjelenése földbe döngöli a szebb jövőre érdemes Sega gépet, mivel mind a játékok minőségében, mind mennyiségében túl fogja szárnyalni konkurenciáját. Minőség szemszögéből meg kell említenem, hogy a kiállításon bemutatott EA Sports játékai a PC-s verzió karakterenkénti 650 poligonjával szemben a PS2 5000-et használnak, és produkálják mindezt sebességvesztés nélkül. A marketingdömping és a nagyobb software-eladások egyre több fejlesztőt és felhasználót



tántorítanak majd el a Dreamcast mellől, s az így szép lassan a Saturn sorsára jut.

Természetesen a Sonyék háza táján sem minden fenékig tejfel. A PS2 fejlesztői környezete a körülményes fejlesztési procedúra következtében sok időt igényel, s egyazon játék elkészítése több mint kétszer annyi időt igényel, mint Dreamcastra. Ennek eredményeként sokkal nagyobb eladásokat kell produkálni ugyanazért a haszonért cserébe. A fejlesztői környezet mellé a gépbe integrált 4 MB VRAM társul, ami igencsak megnehezíti a textúrák rendes kezelését. Mindemellett a Sony a PS2 tudatosan nyomott árai miatt veszteséges, és az így elszenvedett pénzügyi gondjait a játékeladásaival próbálná fedezni. A cég mostanra odáig jutott, hogy ha a Grand Turismo 2000 kiadása tovább csúszik, akkor komoly pénzügyi válságba kerülhet.



A Dreamcast alapfelszereléséhez tartozó modem nincs beépítve a konzolba, de ezt a hiányosságot nemsokára pótolják majd. Ezt követően a tervek szerint egy éven belül winchestert is csatolhatunk kedvenc masinánkhoz új lehetőségekkel bővítve ezzel a PS2 amúgy is bámulatos lehetőségeit, így a Dreamcasttal ellentétben komoly internetes lehetőségekkel felruházott eszközzé válhat.

Mindent összegezve bátran kijelenthetem, hogy a PlayStation a következő évek legsikeresebb konzoljává válik, és csakúgy, mint kistestvére, tovább öregbíti a Sony hírnevét.

Sasa
Sasa@vogel.hu

DREAMCAST

Az új generációs konzolok első hírvivője. Az 1999 szeptemberében debütált Sega konzol az idei E3 egyik legkellemesebb meglepetését okozta, mivel a kiállításon több mint 100 játékkal jelentkeztek. E számszerű tények ellenére azonban a helyzetük sajnos nem ilyen rózsás, pedig a kezdeti előjelek bíztatónak tűntek. Az észak-amerikai eladások (több mint 2 millió eladott darab) a mennyekbe emelték a Dreamcastot, ám ezeket az eredményeket főleg a már kissé fáradt

PlayStationnek és a végnapjait élő Nintendo 64-nek köszönhették. Az év második fele azonban döntő változást hozott a játékgép életében, hiszen a nagy rivális, a PlayStation 2 megjelent a színen. A harc tehát megkezdődött kettejük között, s bár eredményt még közel sem hirdethetünk, a marketingesek és a játékfejlesztők egyöntetűen a PlayStation 2 mellett tették le a voksot. Lássuk, melyek a Dreamcast előnyei és hátrányai.

A Dreamcast legnagyobb erőssége jelenleg abban rejlik, hogy konkurenciájától eltérőn a világ bármely országában megvásárolható. A PS2 kiadásáig eltelt időt a Sega munkatársai nem hagyták kiaknázatlanul, és megpróbálták népszerűsíteni masinájukat. Az eredmény több mint kielégítő. A megjelent játékok minősége kiváló: elég, ha csak a Soul Caliburt, vagy a Dead or Alive 2-t említem. A gép másik nagy erőssége a hihetetlenül alacsony ár. A Dreamcast jelenleg 199 dollárba kerül (kb. 60 000 Ft) kerül, ami pontosan 100 dollárral kevesebb,

mint a Sony PS2-je, amely a borsosabb, 299 dolláros árának (kb. 90 000 Ft) köszönhetően ezen a téren elvesztette a csatát.

A Dreamcast előnyei azonban nem merülnek ki ennyiben, ugyanis a gép alapfelszereléséhez tartozik az 56K-s modem is, amely a konzolhoz csatolt billentyűzettel, illetve a menüből lehívható „virtuális keyboarddal" megnyitotta az utat a világháló felé. Sőt, a kiállításon döbbenten tapasztaltam, hogy az első csak interneten játszható szerepjátékok is megjelentek, amelyek hangulatukkal, játékmenetükkel maguk mögött hagyják a mesterséges intelligenciával megáldott egyjátékos üzemmódra készített játékokat. Természetesen a Sega által működtetett SegaNet kiváló szolgáltatást kínál a világhálón történő megmérettetéshez, amely a Quake III Arena Dreamcastos kiadását követően azt hiszem, alaposan le lesz terhelve. Mindeme tények azonban eltörpülnek a DC legfontosabb tulajdonsága mellett, s ez nem más, mint a roppant egyszerű fejlesztői környezet. A Windows CE alapú operációs rendszernek köszönhetően a Dreamcastos játékok átlagos fejlesztési ideje kilenc hónap. Ezzel ellentétben a PlayStation 2-es programok elkészítése akár két évbe is telhet, ami az esetlegesen nagyobb példányszámban eladott játékok esetében sem hoz akkora hasznot a kiadónak, mint a rövidebb idő alatt kevesebb fejlesztőt igénybe vevő DC-s produktum.

Alaposabban megvizsgálva a Dreamcast jelenlegi helyzetét azonnal szembetűnik, hogy az imént említett előnyök és erősségek ellenére a Sega feje felett megjelentek a viharfelhők, amelyek a következő DC-t illető rossz hír hallatán dörgés és villámlás közepette a Saturn sorsára juttathatják. S hogy

melyek ezek a baljós előjelek? Sajnos a Sony üzletpolitikájának és piaci előnyének köszönhetően sokkal több fejlesztővel rendelkezik, akik közül többen kizárólagosan csak a Sonynak készítenek játékokat. Ilyen például a Square soft és az Electronic Arts is. A PS2 japán debütálása óta több óriásforgalmazó bejelentette, hogy az egyéb platformokra szánt aktuális fejlesztéseiket abbahagyják, és csak a PS2-re készítik el azokat. Ezek a szomorú tények azonban nem csak a PlayStation 2 megjelenésének köszönhetők, hanem a Sega játékok csúfos eladási statisztikáinak is, ugyanis a távol-keleti eladások meg sem közelítették a szakemberek előrejelzéseit.

Az E3-on szárnyra kapott pletykák szerint a Sega több csapást nem lesz képes elviselni, és menthetetlenül összeomlik. S úgy látszik, ez a pillanat már nem várat magára sokáig, és a nap, amelytől annyira félnek, a PS2 amerikai és európai premierjével elérkezik. A Sony által gőzerővel beindított marketinghenger nemsokára maga alá temeti a Dreamcastot.

Sasa

X-BOX

Bill Gates visszavág. A Microsoft kezd magához térni a vállalatot ért támadások után, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy szemet vetett a konzolpiacra is. Az óriásvállalat rájött, hogy mekkora üzlet

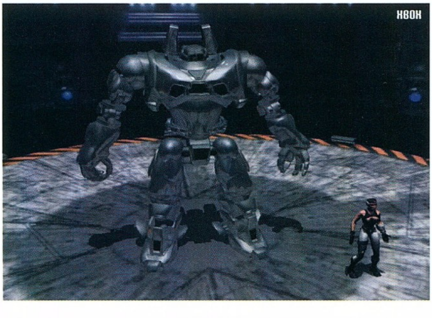
van ebben az ágazatban, s úgy döntött, kihasít magának egy jó zsíros részt. A kérdés csak az, hogy a két nagy rivális, a Sega és a Sony mit fognak szólni ehhez.

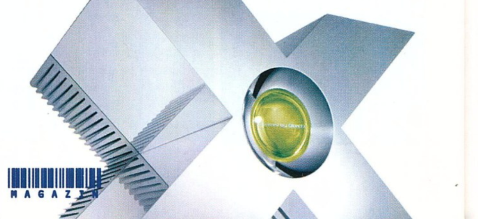
A X-Box technikai jellemzőit elnézve el kell ismernünk, hogy iszonyatos erőművel lesz dolgunk. A központi processzor egészen biztosan 600 MHz felett lesz, de az sincs kizárva, hogy ez a szám az elkövetkezendő egy évben feljebb ugrik. Aztán itt van a grafikus chip. Az nVidiával kötött szerződés alapján úgy tűnik, hogy NV20-as kaliberű videokártya kerül be a gépbe, mely könnyedén lépést tud tartani a PS2-vel. Újdonság még a 8 GB-os winchester is, mely alaposan lecsökkenti a töltési időt, s lehetővé teszi az upgrade-ek letöltését az internetről, s ideális az online játékok futtatásához. A merevlemezen tárolhatjuk a karakterünk adatait (EverQuest, Asheron's Call). A tervek szerint 64 MB RAM is helyet kap a gépben, ami azért nagyszerű, mert így a fejlesztők maguk dönthetik el, mennyit szánnak a grafikára, s mennyi marad a processzornak.

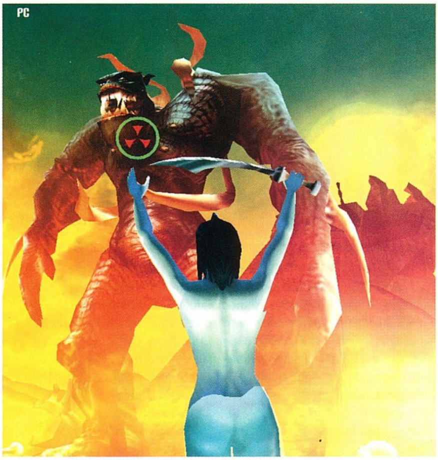
A konzol készítői szerint az X-Boxra könnyebb lesz fejleszteni, mint a Dreamcastra. Ez nem elhanyagolható szempont, hiszen nem mindegy, hogy adott fejlesztés mennyi idő alatt fejeződik be. Az X-Box bemutatóján lejátszott animációkat állítólag nevetségesen rövid idő alatt dobták össze.

Az ár is fontos szempont. A pletykák szerint a Microsoft mindenféleképpen versenyképes árral szeretne ringbe szállni. Azt már tudjuk, hogy a PS2 október végén jelenik meg az USA-ban, s a kiskereskedelmi ára 299 USD, vagyis közel 90 000 forint lesz. Amennyiben az X-Box versenyben akar maradni, akkor ezt az összeget nem léphetik túl. Ez viszont azt jelenti, hogy nekünk csak a CPU-t kell megfizetnünk, minden más ingyen lesz.

Az X-Boxot fenyegető legnagyobb veszély abban rejlik, hogy a Microsoftnak nincs tapasztalata ezen a piacon. A Sony hihetetlen marketinghadjáratával szinte elsöpörte a Segát és a Nintendót, s nem valószínű, hogy megengedné bármilyen új konzol megerősödését. Véleményem szerint az a cég nyeri meg a versenyt, mely a legtöbb fejlesztőt tudja meggyőzni arról,







hogy az ő platformja lesz a nyerő. Mivel nagyon sok pénz forog kockán, a Microsoft vélhetőleg óriási összegekkel „szponzorálja" majd a legjobb fejlesztőket. Emlékezzünk vissza, mi volt a helyzet néhány évvel ezelőtt, amikor a Microsoft belépett a PC-s játékok területére. Az első fejlesztések katasztrofálisak voltak, de a mostani E3-on már egy cseppet sem kellett szégyenkezniük (Motocross Madness 2, Mechwarrior 4, Mechcommander 2, Age of Kings Expansion...) Gyanítom, hogy ez fog történni az X-Boxszal is. Lesz ugyan néhány játék, amely segít eladni kezdetben, de az igazán nagy durranások csak később jelennek meg, mikor már a fejlesztők megismerték a gépet (mondjuk a PS2-vel is ez lesz a helyzet).

Hivatalosan még nem jelentették be az X-Box piacra dobását, de a kiszivárogtatott információk szerint 2001 ősze előtt nem kerül a boltokba. Ez a késedelem a PS2 malmára hajtja a vizet, hiszen addigra már a Sony fejlesztései is beérnek. Ez a 2001-es év érdekes lesz.

Mocsy

PC

Veszélyben lenne a jó öreg PC? Aligha, hiszen ez az „elavult" konstrukció könnyedén túlélte a Saturnt, a Nintendo 64-et, sőt még a Playstation 1-et is, pedig a PC-k nem is a játékra lettek kihegyezve. 1995 óta a gép hihetetlen fejlődésen ment keresztül, akkoriban örültünk, ha 486-os processzor dorombolt benne, s a 3Dfx-ről az Excel egyik függvénye jutott az eszünkbe. Az elmúlt öt évben viszont elfogyasztottunk

három Pentium generációt (na jó, a harmadikba éppen most lépünk át), s lassan már nem is tudjuk követni, hogy hányadik generációs videokártya csücsül a gépünkben. Az új konzolok megjelenésével néhányan megkondították a vészharangot a PC felett. Szerintük befellegzett a PC-s piacnak, hiszen az összes fejlesztő átigazol a konzolokra, mivel ott még a legrosszabb játékból is kasszasiker lesz (a 100 000-es eladások számítanak alapnak). Arról viszont nem szabad megfeledkezni, hogy a piac telítődésével ott is túlkínálat alakul ki, s ott sem lehet labdába rúgni bármilyen termékkel.

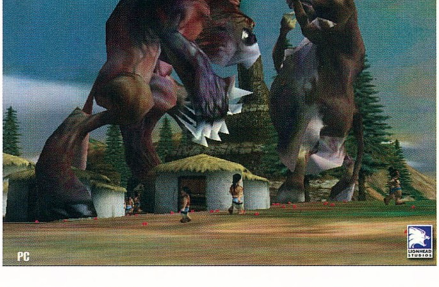
A PC talán legnagyobb előnye az, hogy továbbfejleszthető. Elég, ha az ember kicserél egy videokártyát, vagy új processzort nyom az alaplapba, s máris megduplázhatja a teljesítményt. Gondoljunk csak bele, hogy az elmúlt öt év alatt hány új alkatrész került bele a gépünkbe. Azt se felejtsük el, hogy a megunt gépek nagy része új, kevésbé vagyonos felhasználóhoz kerül (ez inkább Európára és nem az USA-ra jellemző), így a géppark folyamatosan nő. Tegyük fel, hogy az átlagos konzolok élettartama öt év. Vegyük alapul azt az ütemű fejlődést, mely az elmúlt éveket jellemezte. Hol lesz a PC 2005-ben? Lesz-e esélye mondjuk a PS2-nek vele szemben, amikor már most húzzuk a szánkat azért, mert a kép pixeles? Kötve hiszem. A hardcore játékosok a teljesítményt részesítik előnyben, s ezért hajlandók megfizetni a felárat.

Itt ékeztünk el a PC leggyengébb pontjához, mégpedig az árhoz. Tény és való, aki ma PC-t akar venni, annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia. 200 000 forint alatt már nemigen kapunk gépet, de ebben az árban már a monitor is benne van. A méregdrága alkatrészek megjelenéskori megvásárlását csak vékony kis réteg engedheti meg magának. Elég azonban néhány hónap, s az ár a felére csökken, és s akkor már jóval többen megengedhetik maguknak. A gép (a PS2-höz viszonyítva) több, mint kétszer annyiba kerül ugyan, de ne feledkezzünk meg arról, hogy a PC nem csak játékra való. Kevesen engedhetik meg maguknak Magyarországon, hogy a gyereknek külön konzolgépet vegyenek játékra, főként akkor, ha már van a családban PC. A jövő munkahelyeire csak azok pályázhatnak eséllyel, akik készségszinten elsajátították a PC-k kezelését.

Az internet nagyon fontos állomás. A világhálót és az abban rejlő lehetőségeket nem szabad figyelmen kívül hagynunk. Jelen pillanatban a PC ebben verhetetlen, hiába ruházták fel ezzel a lehetőséggel az új konzolokat. Körülményes a használatuk, s a lehetőségek meglehetősen korlátozottak. Nehezen tudom elképzelni öcsémet (megrögzött PSX rajongó), amint az interneten bóklászik hírekre vadászva, s letölti a legújabb drivereket és patch-eket .

A „kistestvér", vagyis az X-Box megjelenése is veszélyforrás lehet még. „Potom" pénzért iszonyatos hardver birtokába jutunk, s egye inkább úgy tűnik, hogy a Microsoftnak sikerül megnyernie a legnagyobb fejlesztőket. Korai lenne még véleményt formálni, 2001-ben visszatérünk a témára. Addig is élvezzük a PC-s játékokat, melyek idén Los Angelesben soha nem látott mennyiségben és minőségben mutatkoztak be. Egy biztos, nem fogunk unatkozni.

Mocsy



EURO 2000

StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easport.com

INTRO

Azok, akik olvasták a 99/12-es számban írt cikkemet a FIFA2000-ről, már tudják, hogy az EA Sports iránti nagy elfogultságom akkor és ott, az említett játék miatt némileg megtört. Most, új programjukkal a kezemben valamelyest kárpótolva érzem magam.

Nemes gesztus, hogy a cég a június közepén induló Labdarúgó Európa Bajnokság hivatalos játékát már májusban piacra dobta. Ez engem rögtön szíven talált, hiszen megismerkedhetünk a csapatokkal, a várható összeállításaikkal, kiválaszthatjuk kedvenceinket, újból lejátszhatjuk a magyarok számára balul sikerült selejtező-mérkőzéseket (csak a jugókat tudnám feledni), felmérhetjük a várható erőviszonyokat és találgathatjuk a mindenkori meglepetéscsapat kilétét is.

MINDEN, AMI ÉRDEKES...

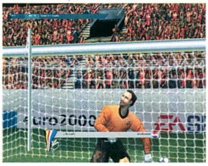
A felejthető, erősen Matthäus-központú bevezető képsorok után egyszerű, de szépen megtervezett menürendszer fogad. Célszerű első olvasatra az opciókat is magába foglaló, bal oldalt előgördülő menüben elvégezni beállításainkat – a billentyűzetet előnybe helyező figyelmébe ajánlom a menüt előcsaló „d" gombot, a nyilakat, és a választást elősegítő „s" gombot. Az opciók között találjuk a mérkőzést (időtartam, időjárási körülmények, stadion stb.), a játékot magát (nehézségi szint, szabályok ki- és bekapcsolása stb.), a vizuális kijelzéseket, a különböző hangerőszabályzókat és a grafikai részletességet meghatározó menüpontokat. A multiplayer menü a többjátékos, hálózaton, modemen vagy soros kapcsolaton létrehozott játékot foglalja magába, a menedzser részben pedig az edző szerepét tölthetjük be. E sokkal áttekinthetőbben megjelenített pontban a taktikai beállításokat kell meghatároznunk, melyek különösen „world-class" nehézségi szinten válnak fontossá: védők-középpályások-támadók felállása, stratégiája; kezdőcsapat és cserekeret meghatározása; pontrúgások és szögletek során alkalmazott, előre begyakorolt figurák, valamint a rúgók kiválasztása. A menedzsermenühöz tartozik még egy funkció, mellyel ugyan saját csapatot nem tudunk létrehozni, de a létező játékosok tulajdonságait és fizimiskáját kényünk-kedvünk szerint alakíthatjuk át.

A nekünk megfelelő beállítások után indíthatunk különálló mérkőzést, a selejtezőktől kezdődően vághatunk neki a 2000-es EB

EA SPORTURALOM

Gondolom, minden sportrajongónak feltűnt, hogy van egy játékkiadó, amelyik évről évre megjelenteti aktuális sportprogramjait, majd e cselekedeteivel esélyt nem adva a konkurenciának elnyeri a kategória legjobbjának kijáró címet. Érdekes, hogy az Electronic Arts minden évben el tudja adni a kategória játékait, legyen szó fociról, jégkorongról, vagy éppenséggel kosárlabdáról. Nagy szelet jut nekik, elégedettek lehetnek, gondolhatnánk, de ez nincs így, ugyanis hatalmuk növekedtével újabb és újabb területeket vesznek birtokukba. Legutóbb például a Forma 1-et, és be kell vallanunk, bemutatkozó munkájuk ígéretesre sikeredett. Talán az autósportok szegmense az, amelyben az EA, ha csak egy leheletnyivel is, de lemaradt vetélytársaitól, ám üzletpolitikájukat figyelve ez az állapot nem tarthat sokáig köszönhetően nekünk, akik évről évre teljes áron megvesszük legújabb csodáiknak előző évvel ezelőtt kiadott deluxe verzióját. A szomorú az egészben az, hogy még csak nem is panaszkodhatunk, mivel ezek a feltuningolt változatok is mérföldekkel verik a konkurencia gyermeteg próbálkozásait. Az EA mag csak nő és nő, majd szépen lassacskán beoson a konzolpiac eddig számára ismeretlen területeire, és lassacskán bekebelezi mindazt, amit virtuális sportnak hívunk.

eseményeinek, mini-bajnokság lebonyolításába is kezdhetünk, de aranygólra (gólokra) menő találkozót is játszhatunk, vagy ha kedvünk szottyan, akár gyakorolhatunk is. Én ez utóbbit ajánlanám, hiszen a készítők változtattak a funkciógombok elhelyezkedésén: a jól ismert „qweasd"-állást meghagyták, azonban most már a „Bal Shift" vagy a „Numerikus 0" gombokkal kelthetjük életre a cseleket és trükköket – ez utóbbiak alkalmazható száma jelentősen csökkent. A szögletek és a pontrúgások esetében minden maradt úgy, ahogy azt a FIFA2000-ben már megszokhattuk.



LABDÁRA FEL!

Mindezek után válasszunk kedvünkre csapatot, és nézzük meg, milyen maga a játék. Azt kell, hogy mondjam, összességében nagyon jó. Én a grafika és a kommentátorok

ténykedését elemeztem először: a felbontást még mindig csak a játékból kilépve, külön menüből állíthatjuk be – negatívum; a játékosok még szebbek, aprólékosabban kidolgozottabbak lettek, mezükön nevük is olvasható; a pálya, a gyep, a kapu és a nézőtér még részletesebb, főképpen a közönség tetszett – kár, hogy a keresztben csíkos fű a kirúgások alkalmával hosszában csíkossá változik, illetve a kapu mögötti reklámtáblákról már nem pattan vissza a labda, hanem akadálytalanul átgurul rajtuk. Ami nagyon tetszett, az a mérkőzés közben is váltakozó időjárás – a találkozó esőben kezdődik, majd a zápor eláll, aztán valamikor a második félidőben ismét rázendít. A koszolódó mezek megjelenítése szintén egyedi, hangulatfokozó, és jól eltalált – minden tiszta, minden ragyog a kezdőrúgáskor, majd a játékosok a félidő végén már koszos sportszárakkal térnek pihenőre, a lefújás pillanatában pedig már a nadrág is erősen elszíneződött. A kapusok kesztyűi is jelentőset fejlődtek, mögöttük, a hálóban pedig ismét ott van piciny kulacsuk. Az esti mérkőzések során a stadionokat kivilágító reflektorok megvalósítása szerintem igénytelenre sikerült.

A kommentátorokkal tökéletesen elégedett voltam, bár egyszer-kétszer elvártam volna néhány, amolyan Knézys statisztikai adatot vagy bővebb lére eresztett dicshimnuszt a gólszerzőnek. Nagyra értékeltem, hogy az időjárás változásait ők is észreveszik. Összességében mondanivalójuk a FIFA2000 adatbázisából táplálkozik, de kiegészült olyan újításokkal, melyek nekem tetszettek. A közönség sokkal zajosabb, mint minden eddigi EA Sports-fociban, teljesen a játékkal együtt él (kedvencemmé a távoli bomba blokkolásakor felhangzó „OOHH" hangorkán vált), valamelyik csapatot egyfolytában buzdítja, énekel, pfujol és szórakoztatja magát.

A játszhatóság számomra mindig az a rész, melyet megfelelő tapasztalat nélkül soha nem kritizálok. Most is csak akkor foglalom össze ezzel kapcsolatos benyomásaimat, amikor már három bajnokság a hátam mögött van, de így is csak a „world class" nehézségi szinten szerzetteket tudom megosztani veletek. A gép összességében nagyon jól játszik, különösen a passzjátéka és cselei okoztak meglepetést, sajnos kapu előtti ténykedése viszont még mindig a közepes alatt van; rengetegszer lő mellé vagy fölé a tizenhatoson belülről, a kapuval szemben állva (az ilyen helyzeteket az EURO2000-ben a jó játékosok belövik), indokolatlanul sokszor találja el a kapufát még földön fekvő, vert helyzetben lévő kapus esetében is. Másik sebezhető pont a saját kapuja előtti terület, ahol általában ész nélkül védekezik: csatárunknak csak finom cselt kell bemutatni, és a rossz ütemben érkező védő tizenegyeshez juttatja csapatunkat, melyet értékesítünk. A mezőnyben zajló játék hihetetlenül kiegyensúlyozottá vált, komolyabb nemzeti együttesek ellen csak sok apró passzal, a védőgyűrűt széthúzva, majd szélről mögéjük kerülve lehet eredményt elérni. Senki ne számítson arra, hogy félpályáról indulva, a védők között kilépve eredményes lesz: ilyen még a leggyengébb csapatok ellen is csak elvétve fordulhat elő. Nagyon eredményesen lehet becsúszó játékosokkal beadásokat vagy lőtt passzokat blokkolni, így gátolva meg a gólszerzési esélyt, majd az ekképpen szerzett labdából támadást építeni. Tetszett, hogy a gép játékosa már nem ér hozzá a játékosunkról kifelé pattanó labdához, csak kikíséri azt. Amikor nem birtokoljuk a labdát, akkor a „Bal Shift" megnyomásával aktiválhatjuk a letámadást, a „Numerikus 0" pedig lestaktikát indít meg. Az EB alatt nagyon vigyáznunk kell kulcsfontosságú csatárainkra, hiszen az ellenféltől kapott rúgások néha súlyosabb sérülésekhez is vezethetnek: ekkor az érintett játékos több mérkőzésről is kimaradhat. Ugyanez érvényes védőinkre is: cél a minél kevesebb sárga illetve piros lap begyűjtése, melyek eltiltásokat vonnak maguk után.

Az EB-győzelem után a kínálat új játéktípussal gazdagodik: lejátszhatjuk az összes eddigi EB-negyeddöntőt és döntőt, aminek két magyar nemzeti tizeneggyel is vitézkedhetünk.

ÖSSZHANGZATTAN

Nem, most nem szolfézsórát akarok adni az egybegyűlteknek, csak a véleményemet leírni. Ez a játék jobban tetszik, mint a FIFA2000, érettebbnek, kiforrottabbnak tűnik – nézzétek például a csodás, animált háttereket a menükben.

Az egész egység: a grafika, a hanghatások és a játszhatóság ismét olyan játékélményt kölcsönöznek, hogy már alig győzöm kivárni az EB indulását. Ez számomra azt jelenti, hogy a FIFA2001 kiadásáig minden futballrajongó csak ezt a terméket vegye kezébe, bár a dum-dum zenére én még mindig immúnis vagyok...

Dauby

tamas.daubner@renault.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P266, 32MB RAM, 500MB HDD, D3D, 3DFX

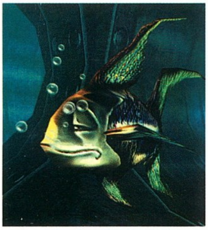
89

MDK 2

StartBox

Fejlesztő: BioWare Corporation
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com

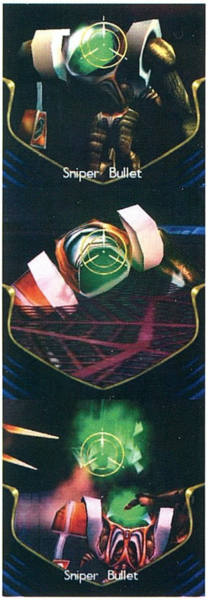
Napjaink jórészt klónozással és koppintással létrehívott programjainak tömegéből csak nagy ritkán bukkan elő olyan ötlet, mely képes valami gyökeresen új, minden eddigitől eltérő stílust és hangulatot varázsolni monitorunkra. Ha pedig igazán szerencsések vagyunk, az alkotók annyi újdonságot szőnek bele a furfangos sztoriba, hogy az addigi összes játék lógó orral elkullog szépen melegebb égtájakra helyet adva az új királynak. Nos, jó példa erre az MDK, mely 1997-ben a Shiny Entertainment jóvoltából született e világra. Szakítva a 3D-s shooterek folyosókban zajló akciójeleneteivel mintegy 60 tágas tér várt ránk megannyi izgalmas szöglettel teletűzdelve és halálos veszélyeket rejtő meredélyekkel szabdalva. Ebben a játékban találkozhattunk először a távcsöves mesterlövész-fegyverrel, amellyel óriási távolságból leszedhettük mit sem sejtő ellenfeleinket. A fegyverek összességükben is nagyon „killerek" voltak, ki ne emlékezne például a „világ legkisebb atombombájára"? Mindennek a tetejébe sajátos humor lengte be az egész történetet, mely már a doboz „egy szép napon már csak 2,5 milliárd ember hal meg majd" – feliratából is ránk vigyorgott. Sokat játszottam vele annak idején, míg vártam, hogy valami hasonló falrengetően új ötlet testet öltsön PC-s CD képében. Hamarosan fel is reppent a hír, hogy készül a folytatás, de az első fecske után még jó ideig kellett várni a nyár eljövetelére, míg nemrég végre a kezem közé kaparinthattam az MDK 2-t. Egy pillanatra elakadt a lélegzetem ugyan, mikor kiderült, hogy a Shiny helyett a Baldur's Gate-tel nagy sikert aratott BioWare tartja a markában a gyeplőt, de hála az égnek minden aggodalmam alaptalannak bizonyult! A játék alapvetően a sikeres első rész látványvilágára és hangulatára épít, de az áhítat nem béklyózta meg a programozók kezét, és bátran szőtték bele az eredeti szálak közé saját remek ötleteiket.



A történet nagy vonalakban: Dr. Fluke Hawkins a rég letűnt atomkor híres tudósa és feltalálója volt, az atomenergia háttérbe szorulásával azonban elvesztette a talajt a lába alól, és visszavonult űrhajójára megfogadva, hogy csak akkor tér vissza, ha ismét le tud majd tenni valami nagyszabású találmányt az asztalra. Közben teltek az évek, míg Dr. Hawkins fel nem fedezte a világűrt behálózó energianyalábok rendszerét, melyeket a bolygók és naprendszerek közti villámgyors közlekedésre lehetett használni. Ezzel úgy tűnt, professzorunk önbizalmát visszaszerezve visszatérhet megszokott életéhez gyönyörű bolygónk felszínén, de hirtelen agresszív, idegen faj tűnt fel a semmiből, mely teljes megsemmisítéssel fenyegette több évezredes kultúránkat és az emberiség egészét. Kurt, az eredeti történet főhőse pechjére épp a Jim Dandy, a doki űrhajója fedélzetén tartózkodott az invázió első pillanataiban, majd mire kettőt pislantott volna, már strapabíró neoprene anyagból szőtt éjfekete kezeslábasban találta magát, fején pedig különleges sisak díszelgett. Fegyverként kétfunkciós gépágyú/mesterlövész puska húzta a jobb kezét, hátán pedig ruhájába simulva ott rejtőzött hatékony szalagokból kialakított siklóernyője. Várakozón tekintett két társára, de mivel Max csak egy hatlábú robotkutya volt, a doki pedig allergiás tünetekkel reagált a neoprene érintésére is, megadó sóhajjal nekiveselkedett, hogy egyedül zavarja haza az okvetetlenkedő idegeneket. Nos, számos megpróbáltatás után hősünk erőfeszítéseit természetesen siker koronázta, mire úgy döntött, kipiheni fáradalmait az űrhajó békét sugárzó falai között. Rövidesen azonban az energiasugarak újra megremegtek, amint a hódítók második hulláma kibontakozott az űr sötétjéből, hogy bosszút álljon elhullott testvéreiért. A fenyegetést észlelve Max végre erőt véve magán két lábra emelkedve megropogtatta négy, frissen használatba vett kezének ujjait, szivart dugott a szája sarkába, és 357-es Magnumját az övére csatolva Kurt mellé lépett. A doki, bár allergiája nem múlt el, vállalta a védelem utolsó vonalának szerepét, és gyorsan átlapozta könyvtárának robbantással foglalkozó szakirodalmát, hogy hasznossá tehesse magát végszükség esetén. Kurt felöltötte harcedzett ruháját, lazán az ajtóhoz lépett, elegánsan lendületet vett… majd egyensúlyát vesztve kizuhant az űrbe, és üvöltve megkezdte útját a földfelszín felé.

Nos, innentől ránk hárul a feladat, hogy három hősünk sajátos képességeit minél nagyobb hatásfokkal kamatoztatva megmentsük bolygónkat az arcátlan támadóktól.

Az első részhez képest a legelőször szembetűnő változás



KURT HECTIC

Az MDK botcsinálta főhőse, más jelentkező nem lévén, a szükséges pillanatban színre lépve megmentette a Földet az idegen hordáktól. Lelkesedése töretlen, felszerelése is a régi: fekete neoprene páncélzat, mely magában hordja az álcázás lehetőségét is (Cloaking Device és Chameleon Power felszedésével), a hátán pedig az elmaradhatatlan szalagokból készült siklóernyőt. Kurt alapfegyvere a kétfunkciós automata puska maradt, sniper módban akár a sarkon túl rejtőző idegen harcosokat is elintézheti vele. Harcedzett, tapasztalt veterán idegenvadász, kedvenc itala a zöld vér.

az, hogy a fekete polimeröltönyében és különleges sisakjában pompázó Kurt Hectic megszűnt egy személyben vállán hordozni a világ megmentésének felelősségét. Az MDK 2-ben rajta kívül irányítanunk kell majd Maxot, a négykezű robotkutyát, valamint megalkotóját, Doctor Fluke Hawkinst is. Bár mindhárman más és más hadi potenciállal rendelkeznek, egyikük esetében sem menekülünk meg némi gondolkodás terhe alól, ami óhatatlanul szükségeltetik a feladatok sikeres teljesítéséhez. A remekbe szabott akciójelenetek kivételével az alaposan kidolgozott történet is segít abban, hogy a játékosnak véletlenül se szottyanjon kedve valami más szórakozási forma után néznie. Talán a grafikus engine az egyetlen összetevő az MDK 2-ben, mely teljesen szakít az előd hagyományaival. A BioWare Omen motor vadi új, kifacsarja az összes ma létező videokártyából a maximumot, lévén 640x480-tól akár 1600x1200-as felbontásig, 16 vagy 32 bites színmélységben is élvezhetjük a látványt, ráadásul a GeForce tulajdonosok T&L támogatása is lerázhatja a tétlenség porát magáról. Minden poligonokból épül fel, így óriási mozgó objektumokra is számítanunk kell, talán nem árulok el titkot azzal, hogy közülük csak nagyon kevés szándékozik a kedvünkben járni majd! A világ él körülöttünk, a sarokba húzódva figyelemmel követhetjük leendő áldozatainkat mindennapi teendőik végzésének közepette, ami hamarosan tragikus véget ér, mihelyst ráébrednek vészt jósló jelenlétünkre. Tudatosan tervezett és logikusan felépített fizikai hatásokkal számolhatunk

kalandjaink során. Ami leeshet, az le is esik, hogy ír barátunk stílusában fogalmazzak, a gravitációt bizony le kell küzdenünk, ugyanakkor (pl. az aknavető lövedékének célba juttatásakor) ki is kell használnunk könyörtelen húzóerejét. Nagy figyelmet fordítottak a sokszor hanyagul, elnagyolva kezelt 3D-s hangkártyák képességeinek kihasználására is, hogy settenkedő hőseink bőrébe bújva ne kelljen tippelgetnünk, melyik irányból is hallottuk kettyenni azt a helyére tolt tárat? Az MDK híres volt kiegyensúlyozott értelmet sugárzó mesterséges intelligenciájáról, ennek megtartására törekedtek a folytatás készítésekor is. Az első szintű AI a harci tevékenységet irányítja a mozgáskombinációk helyes kiválasztását és a fegyverek használatát kézben tartva, míg a második értelmi szint az általános, különböző eseményekre való, az adott körülményektől függő, előre lekódolt reagálási formák közül választja ki az épp a helyzetnek megfelelőt. A tanulni képes neurális hálózatok elvetése után talán ez a megoldás adja a legkielégítőbb, legéletszagúbb eredményt, lévén nem mindenkinek ketyeg millió megahertz a procija szívében. Amiben az MDK 2 legjobban eltér stílusa általános ismérveitől, az a multiplayer lehetőség teljes és tudatos mellőzése. „A kameramozgás kialakítása és a történetbe szőtt filmbetétek nem lennének alkalmazhatók többjátékos mód esetén” – védték meg álláspontjukat ezzel kapcsolatban a BioWare illetékesei. Ez a veszteség nem olyan szörnyű, cimboráinkat erre kiélezett FPS-ek sokaságának

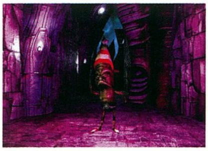
DR. FLUKE HAWKINS

Korábban atomtudós és feltaláló, a végzetet hozó energianyaláb-hálózat felfedezője. Nem az a tipikus akcióhős-alkat, szellemi potenciálja viszont számottevő. Megvan a képessége arra, hogy ártalmatlan tárgyakat összekombinálva meglepően hatásos fegyvereket ácsoljon belőlük. Mestere a cafatképzésnek, melyhez az alapanyagot a földönkívüliek, az eszközt pedig összetákolt robbanószerkezetei szolgáltatják. Alapfelszerelése az atom-kenyérpirító, melyből halálos kenyérszeleteket kilőve irtja az ellent. További fegyverei közül néhány: mobil fekete lyuk, a legkisebb atombomba, a világ legérdekesebb bombája.

JÁTÉKLEÍRÁS

MAX

Hatlábú (illetve négykezű és kétlábú!) kutya, a Doki furcsa alkotásainak egyike, az ötlet, hogy robotkutyát építsen, valamilyen tudományos olimpiára készülve pattant ki a prof agyából. Korábban szerény és visszahúzódó jellemű állat, azonban nem tűrhette az idegenek újabb rohamát tétlenül, ezért fő vezérlőprogramját újra cserélve igazi kőszívű halálosztóvá változott. Négy kezében négy fegyvert (NAGY fegyvereket is!), szájában pedig kubai szivart forgatva pusztító tűzerőt képviselhet. Kezeit felszabadítva villámgyors helyváltoztatásra képes, két kézzel kapaszkodva a másik kettőben tartott fegyverekkel pedig akár falra mászás közben is folyamatosan növelheti az idegenek veszteséglistáját.

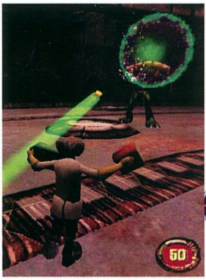


segítségével úgyis lesz még lehetőségünk felkoncolni, ez a sztori pedig valóban így kerek! A humoros elemek sem hiányoznak, többek között beszélő növények, táncoló halak és hihetetlen felépítésű ellenfelek dicsérik a grafikusok fantáziáját. Mivel általában a készítési munkálatok legvégén kerülhet csak sor mindezek finomítására, nem csoda, ha manapság nem mindegyik fejlesztő cég vesződik nevetőizmaink próbára tevésével, a BioWare viszont nem rövidített meg minket ezzel sem.

A játékba épített intelligens oktatóprogram (és a kézikönyv) segítségével elsajátíthatjuk ezeket a képességeket, a következőkben mellékelt tízparancsolat betartásával pedig megtanulhatjuk, hogy élhetjük túl a ránk váró megpróbáltatásokat.

1. Ölj! – végül is a játék címe Mészárlás Destrukció Kínhalál, ráadásul mindebből duplán…

2. Egy pillanatra se állj meg! – Az MDK 2 telis-tele van olyan lényekkel, melyek szívesen hidegre tennének minket. Legjobban úgy játszhatunk a kezükre, ha nyílt terepen egy helyben állva lövöldözünk rájuk. Mozogjunk állandóan, az oldalazás a legjobb módszer a lassú lövedékek elkerülésére, még sniper módba kapcsolva se nagyon helyezkedjünk várakozó álláspontra! A tágasabb helyeken pedig a célkeresztet az ellenségen tartva keringjünk körülötte, és szórjuk az ólmot gazdagon!



3. Végy fel minden hasznos cuccost! – A Health packokat mindenhonnan vegyük fel, a többi bónusz tárgy pedig jól jöhet a későbbiekben. A nyilvánvalóan a célhoz vezető útról letérni nem igazán érdemes, a célkövető puskagolyó például bár jól hangzik, nem sok hasznot hajt. Az utunkba eső eszközöket viszont ne hagyjuk parlagon heverni! Max esetében: szórjuk el a kiürülőfélben levő fegyvereket, és mindig vegyük fel a teli tárral rendelkezőket!

4. Az elsütőbillentyűt tartsd jól lenyomva! – Hadd szóljon! Az alapfegyverzet (Kurt: gépfegyver, Max: Magnum, Doki: atom-kenyérpirító) végtelenített lőszerkészlettel rendelkezik, barátok meg nemigen jönnek szembe…

5. Keress fedezéket! – Sok esetben találsz biztonságos helyeket, ahonnan tűz alatt tarthatod a környéket. Simulj a falakhoz, használd ki a tereptárgyak adta lehetőségeket, csalogasd el a szörnyeket a nyílt terekről!

6. Okosan gyűjts életerőt! Ha pl. Kurtnak még 95-ön áll az egészségi mutatója, és épp parázs ütközet előtt állunk, nem érdemes behalámolni a +50-es bónuszt, előbb hadd hulljon a vérünk egy kicsit a csatamezőn, majd szükség esetén siessünk vissza, és fogyasszuk jó étvággyal!

7. Ne ronts ajtóstól a házba! – Ha olyan helyre érünk, ahol eddig még nem jártunk, settenkedjünk az árnyékokba olvadva a falak mellett, hogy megszemléljük, mi is vár ránk. A kemény fiúkat néha alvás közben is meglephetjük torzsalkodás helyett!

8. Vésd eszedbe, hogy az ellenfél harcol! – Általában az idegenek fajtánként sajátos mozdulatokat végrehajtva küzdenek. Ha ezt kifigyeljük, könnyebben elkerülhetjük a felénk fordított fegyvereik tüzét!

9. Játszd újra, Sam! – Ha valahol végleg nem boldogulunk, veselkedjünk neki még egyszer a már előzőleg leküzdött korábbi Checkpointnak, és jussunk át rajta lehetőleg több energiával, vagy nehezebb fegyverekkel felszerelkezve! Különösen jól jöhet ez, ha főellenségekkel kell lándzsát törnünk éppen!

10. Ne add fel! – Rengetegszer elhullunk a dicső harcban a túlerővel szemben, de ez nem veheti el a harci kedvünket. Az MDK 2 a nyolcvanas és a korai kilencvenes évek jó szellemében nem a legkönnyebben végigjátszható programmá sikeredett, poroljuk le magunkat, töröljük ki a vért a szemünkből, és vágjunk neki újra!

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.mdk2.com
www.snipersalley.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P200, 32MB RAM, 140 MB HDD, D3D

92

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

ARMY MEN: AIR TACTICS

Játék közben nyomjuk le a BACKSPACE billentyűt, majd írjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

!ripoff blue	maximális egészség
!ripoff red	végtelen egészség
!ripoff white	pálya elvesztése
!plastic surgery	összes érték vörösbe fordul

IMPERIUM GALACTICA II

A játékban lépjünk be a talk üzemmódba, majd írjuk be az alábbi üzenetet:
LISTENUPEVERYBODY!
Ezek után az alábbi kódok élnek a játékban:

DIENODIE	isten mód
GHETTOBLASTER	összes űrhajó elérhető
SHOOTEM'	összes fegyver elérhető

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (URBAN OPERATIONS)

A kommunikációs ablak megnyitásához nyomjuk le az Entert, majd írjuk be a kívánt kódot:

teamgod	team isten mód
avatargod	isten mód
nobrainer	AI kikapcsolása
explore	nincsenek győzelmi feltételek
5fingerdiscount	készletek feltöltése
theshadowknows	láthatatlanság

SOUTH PARK RALLY

A játékban nem lesz könnyű dolgunk, ha a cheatekhez és kiegészítésekhez szeretnénk hozzájutni, hiszen minden bónuszhoz meg kell nyernünk valamelyik versenyt.

Cheat mód

A championship módot kell megnyernünk úgy, hogy nem használunk fel egyetlen tokent sem. Ezek után az összes pálya, kocsi, skin és egyéb cheat opció elérhetővé válik.

Cheat Sheet opció

A Rally Days 1 megnyerése után kapjuk, ha nem veszünk fel semmit a pályán.

Karakter: Bebe

A Cowdays versenyt veszítsük el úgy, hogy felvesszük az összes healt és energianövelőt.

Karakter: Big Gay Al

Mindössze a Pink Lemonade versenyt kell megnyernünk hozzá.

Karakter: Damian

Nyerjük meg a New Year's versenyt úgy, hogy megérintjük a millennium kulcsot.

Karakter: Mr. Mackey

Nyerd meg a Spring Cleaning versenyt.

Karakter: Cartman Cop

A Read A Book versenyen a Chicken Lover csapatot kell ötször eltalálnunk a sós labdával.

Karakter: Death

Nyerjük meg a Halloween versenyt, majd dobjunk ki 4 cukorkát.

Karakter: Grandpa

Nyerjük meg a Halloween versenyt.

Karakter: Ike

Gyűjtsük be az összes erőnövelőt a repülőgép tetejéről a Memorial Day versenyen.

Karakter: Jesus

Nyerd meg a Christmas versenyt.

Karakter: Marvin

Nyerd meg a Thanksgivinget úgy, hogy nem gyűjtesz össze egy pulykát sem.

Karakter: Mephisto

Nyerd meg az Independence Day versenyt.

Karakter: Mr. Garrison

A Rally Days 2 versenyen aktiváld mind a 4 ellenőrző pontot.

Karakter: Ned

Gyűjts össze több mint 20 bónusztárgyat (caffeine, Terrence, Philip) az Independence Day versenyen.

Karakter: Pip

Az első és a negyedik ellenőrző pontot aktiváld csak a Rally Days 2 versenyen.

Karakter: Satan

Nyerd meg a New Year's versenyt.

Karakter: Terrance and Phillip

Gyűjts össze a 4 titkos tárgyat a Christmas pályán.

Karakter: Tweak

Gyűjts be 5 caffeine extratárgyat a Spring Cleaning versenyen.

Karakter: Visitor

Gyűjtsd be a titkos tárgyat az első ellenőrző pontnál, majd a negyediknél a következőt, ezután már csak a maradékot kell felszedned a fahídnál a Memorial Day versenyen.

Karakter: Shelly

Gyűjts összes három titkos tárgyat a Valentine's Day versenyen. Az első kettőt a tornyokban lelheted meg, míg a harmadikat a Skater kép mögött találhatod meg a dzsungelben.

Karakter: Scuzzlebutt

Válaszd Phillip Phartot az Easter Egg Hunt versenyen. Amikor eléred a vízesést, és Phart az aranytehén felé fordul, menj vissza a vízeséshez.

Read-a-Book Day Race

A legkönnyebb módja a Read-a-Book Day verseny megnyerésének az, ha a ledobási zónával szemközt megállunk, és megvárjuk, amíg a versenyzők és a csirkék egyesével megérkeznek. Így egyenként el lehet őket intézni, és a következő megjelenésig simán visszaérünk a ledobási ponthoz.

Extra Credit Coin helyek

Rally Days 1

A 3. Ellenőrző pontnál, ahol a tehenek állnak sorban, ne menjünk az úton, hanem menjünk be a piros épület mögé. Az itt található torony rejti a coint.

Rally Days 2

Az első hídnál balra kell fordulnunk, és az út végén megtaláljuk, amit keresünk.

Read A Book Day

A temetőben van a bónusztárgy elrejtve.

Valentine's Day

A következőt a Big Gay Boat Ride környékén találhatjuk meg, méghozzá a folyó szélének közelében, közvetlenül az épület előtt.

Thanksgiving

A Ring Jump közelében akadhatunk rá, méghozzá az autógumiban rejti a lépcsőházban.

Memorial Day

A széttört szikla szélénél kell keresgélnünk, ott, ahol a lézer található.

Cow Days

A széna rejti a bónusztárgyat a szoba déli végében.

Spring Cleaning

A 2. Ellenőrző pontnál lévő szennyvíztároló környékén akadhatunk rá.

Easter Egg Hunt

Extra tárgyunk egészen közel a jobb oldali szikla kezdetéhez bukkan fel.

Pink Lemonade

Az előszobában a vörös szőnyeg rejti a coint.

Independence Day

A 2. Ellenőrző pontnál lévő épület jobb oldala mentén kell keresgélnünk.

Halloween

A fák mögé kell bekukucskálnunk a városi zónában.

Christmas

A 3. Ellenőrző pont közelében lévő kék parkoló autó rejti a bonus coint.

New Years Eve

A Memorial Day verseny 1. ellenőrző pontjánál látható gyűrű rejti a tárgyat.

Bear™
bear@vogel.hu

ALIENS VS. PREDATOR GOLD

A Soldier of Fortune-ben leírt módon egészítsük ki a játékindító EXE file-ját a –debug paraméterrel. Ezek után a ~ billentyű lenyomásakor megjelenik a konzol ablak, ahova beírhatjuk a kódokat, azonban ezek bármelyikének beírása után már nem lehet menteni a játékban.

Hatás	Karakter	Kód
Mozgásérzékelő hangerejének állítása	Marine	MOTIONTRACKERVOLUME [0.00-1.00]
Mozgásérzékelő sebességének állítása	Marine	MOTIONTRACKERSPEED [0-16]
Energia feltöltése	Predator	GIMME_CHARGE
Guggolás és csúszás beállítása	Alien	CROUCHMODE [0 or 1]
Isten mód	Bármelyik	GOD
Összes fegyver és lőszer	Bármelyik	GIVEALLWEAPONS
Gép által irányított Marine	Bármelyik	MARINEBOT [class number]
Gép által irányított Predator	Bármelyik	PREDOBOT [class number]
Gép által irányított Alien	Bármelyik	ALIENBOT
Gép által irányított Predator-Alien	Bármelyik	PREDALIENBOT
Gép által irányított Praetorian Alien	Bármelyik	PRAETORIANBOT
Gép által irányított Xenoborg	Bármelyik	XENOBORG
Fényes aura készítése, ismétlésre még jobban ragyog	Bármelyik	LIGHT
Frame rate kijelzése	Bármelyik	SHOWFPS
Poligonszám kijelzése	Bármelyik	SHOWPOLYCOUNT
Help kilistázása	Bármelyik	LISTVAR
Cheat parancsok kilistázása	Bármelyik	LISTCMD
Játék sebességének megváltoztatása	Bármelyik	TIMESCALE [0.0-1.0]

A gép által irányított karakterek behozatalakor a program lefagyhat, ha a karakter nem szokványos módon távozik a pályáról, ezért inkább az alábbi parancsot célszerűbb használni: Load species
Indítsuk el a játékot a "-debug -l[ampcxtr]" paraméterrel, melyben a betűk a következőket jelentik:
a - alien, m - marine, p - predator, c - civilian, x - xenoborg, t - praetorian alien, r - predator-alien

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

FORCE COMMANDER INDÍTÁS

Hello Mocsy!

1. Kellene egy kis segítség a Requiemnél. Be kellene jutnom a mainframe szobába. Eljutottam egy szobába, ahol két piros gomb van egymás mellett, amik sajnos nem tudom, hogy mit nyitnak. Hallom, hogy bekapcsol vagy kikapcsol valamit, de csak nagyon rövid ideig marad benyomva a gomb. Egy kicsit arrébb van egy lejárat, de ott meg igen erősen áramlik kifelé a levegő. Gondoltam ezekkel a gombokkal lehet kikapcsolni, de hiába indítok „haste"-et, akármilyen gyors vagyok, ott nem tudok lejutni. Várom ötleted.

Ötlet nincs, küldj savegame-et erről a helyről, s megnézzük, mit lehet tenni.

2. Nem tudom feltelepíteni a Force Commandert. Biztos én vagyok a béna, ezért kérnék segítséget. Elindul a setup, licence elfogadása, majd írja, hogy nyomjak nextet, ha nem látszik a next szöveg, akkor nem lesz sikeres a telepítés. Látszik a next, megnyomom, elindul a Wordpad, amiben olvasható a játékról különböző infók, és innentől nem megy tovább a telepítés. Ha lekapcsolom ezt az ablakot, megint jön a nextes buli, és újra a Wordpad.

Elolvastam a CD-n egy txt-t amiben az volt, hogy lehetnek telepítési problémák, ha nem angol nyelvű a billentyűzet, ill. a Win98. Átállítottam, semmit se használt. Biztos nagyon egyszerű a megoldás csak elkerülte a figyelmemet.

A Force Commanderben a megoldás egyszerű. Állítsd át a Windowsban a területi beállításokat angol-amerikaira, s akkor menni fog. Egyébként ugyanez volt a gond az Indiana Jonesszal is.

Segítségedet előre is köszönöm.

Karesz

CONFLICT FREESPACE ŰRCSATA

Hello.

Csak egy kérésem van hozzád: SEGÍÍÍÍÍTS!

Elakadtam Freespace–ben, és ötletre lenne szükségem, mert az interneten kerestem végigjátszást, trainert és még kódokat is, de vagy nem működtek, vagy nem értettem. Pedig nekem van a legnagyobb cheat forrásom az egész suliban hála a GURU Teamnek :-)) (Ja, és köszi). Mindjárt a tárgyra térek. Azon a pályán akadtam el, ahol a Mauler nevű kamikazehajót kell felrobbantani, mielőtt eléri a Galateát. Kérlek, adj legalább egy tippet. Különben nem tudtam, hogy kihez forduljak. Remélem, tudsz segíteni. Előre is köszi

GURU Tábor '97 Csopak

Galicz Miklós
56 -os faház

„Az igazi veszélyt azonban a Mauler okozhatja, ütközőpályára állt a Galateával, s végezhet vele, ha nem vigyázunk. Parancsoljuk meg az összes pilótának, hogy támadja meg, álljunk be mögé, s a hat Avengerrel alaposan szórjuk meg. Azonnal támadnunk kell, amint felbukkan, különben nem marad elég időnk."

Forrás: PGO

Hello!

Itt küszködök a Freespace egyik pályáján, de nem tudom, hogy hányadik, de a feladat az, hogy el kell pusztítani a Lucifer csatahajót, de nekem mindig lejár az időm, itt akadtam el. Nagyon jó lenne, ha tudnál pár kódot a játékhoz írni.

Tommy Lee

Kódokat nem tudok, de itt egy kis segítség a PGO-ról. „A hipertérben utol kell érnünk a Lucifert, s ki kell lőnünk az öt reaktorát. Kérjünk segítséget a társainktól, s figyeljünk oda, ha ellenséges vadászok közelednek. A Hornet rakéta meglehetősen jól használható ebben a küldetésben."

Forrás: PGO

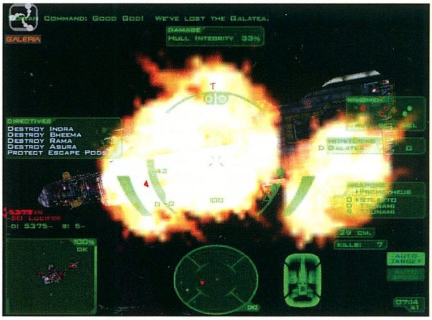
Szevasz Mocsy!

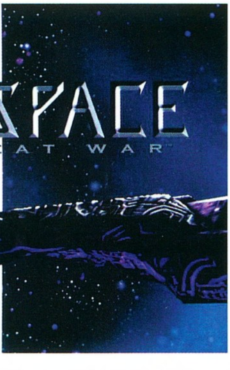
Az újság nagyon tuti, de azért kicsit több demót is nyomhatnátok a CD-re. Na... A lényeg, amiért hozzád fordulok, hogy a Freespace CLASH OF THE TITANS című küldetést sehogy sem tudom átvinni. Ez nekem nagyon kínos, mivel én az összes játékot, amivel eddig játszottam, szó nélkül (kicsit túlzok) átvittem. A segítségedet előre is köszi. Ha válaszolnál nekem ezen az email címen, nagyon hálás lennék neked.

tekler

„A Bastiont kell elkísérnünk az ugróponthoz, lehetőleg egy darabban. Kezdetben minden csendesnek tűnik, de hamarosan shivan társaságot kapunk. Menjünk Herculesszel, annak a tűzereje jóval nagyobb. Parancsoljuk meg a többi hajónak, hogy támadja meg a cirkálót, mi pedig figyeljünk a bombázókra. Amint meghalljuk, hogy új hajók érkeztek, azonnal váltsunk rájuk. A vadászokkal ne foglalkozzunk, a bombázó, illetve a torpedók az elsődleges célpontok. A küldetés első szakaszában jön két-két szakasz. Amint ezeket elintéztük, támadjuk teljes erővel a cirkálót. Ő lesz a bónusz küldetés. Lőjük ki rá az összes rakétánkat, s kérjük meg a többieket is, hogy segítsenek. Amint felrobbantottuk, már nem sok teendőnk maradt. Jön ugyan még néhány bombázó, de azoknak esélyük sem lehet, hogy megközelítsék a Bastiont. Ha a páncélzat 35 százalék felett marad, az külön öröm. (Nekem 53 % sikerült)."

Forrás: PGO





Hello,

Mindjárt a lényegre térek. Segíííííts! Elakadtam! A Freespace-ben!

Még azt se tudom, hogy hol! De azért megpróbálom leírni.

Szóval ebben a küldetésben szerepel az Eva nevű csatahajó - vagy mi -, és semmire sem szabad lőni, mindent csak fel kell deríteni és azonosítani.

De amint közel érek az azonosítandó objektumhoz, az rögtön észrevesz, és már meg is bukott a küldetés. Kérlek, segíts, ha tudsz!!

U. i.: Ha nem tudsz, akkor is segíts! Ha több infó kell a pályáról, szólj.

Help! Sgreg.

A küldetés eléggé húzós, de ha okosan csinálod, akkor könnyen túljutsz rajta. A lényeg az, hogy menj a kapu közelébe, s várd meg, míg a hajók egyenként előjönnek (ne nagyon mozogj). Az utolsó a Lucifer, s azonosítani kell az egyik hangárját. Sajnos ekkor észrevesznek, s ráadásul a hiperhajtóműd is bedöglik (deja vu). Maradj a Lucifer mellett szorosan, mert így a vadászok nem tudnak befogni. Várd meg, míg a hajtómű megjavul, majd irány a bázis.

RED ALERT DILEMMA

Kedves PC Guru szerkesztőség!

Nagyon jó ötletnek tartom a végigjátszás rovatot. Nagy hasznát vettem jó néhány játék végigjátszásakor, de a C&C Red Alert egyik küldetésében elakadtam.

Erről a küldetésről annyit tudok, hogy át kell programozni a számítógépeket, és minden gép átprogramozásánál felrobban egy védelmi oszlop. Két külön csapatom van az épületben, mindkettőben kb. öt-öt katona, egy orvos, egy kém és két engineer. Hat-hét gépet már átprogramoztam, de mire idáig teljesítettem, az embereim meghaltak.

Röviden ennyi. Ehhez a küldetéshez szeretnék tanácsot kérni.

Előre is köszi!

Kendi Janos

A lényeg az, hogy az embereid ne haljanak meg az elején. Oszd be a katonáidat ötös csoportokba, s rendelj melléjük egy orvost (rá nagyon vigyázz, mert nem kapsz újat). Aki sebesült, azt rögtön gyógyítsd meg. Időnként kapsz utánpótlást, úgyhogy pótolni tudod a veszteségeket. A lángtornyokat ki is lehet kapcsolni. Lehet, hogy tévedek, de mintha ez lenne az a küldetés, amelyben a kémet be lehet cserélni egy kommandósra (vagy Tányára), csak küldd ki a déli kijáraton (javítson ki valaki, ha tévedek)

BROKEN SWORD PÁNIK

Kedves szerkesztőség!

Nem tudok továbbjutni a Broken Sword 2-ben. Kijutottam a lángoló szobából, a kávéháznál elcsórtam az italt stb. Egy embernek odaadtam a vázát, de ledobta a földre. Ez katasztrófa! Nem tudom, hogy össze kell-e törni vagy nem. Nem tudok továbbjutni.

Hegedűs Márk

Semmi pánik, mindenféleképpen összetöri a cserépedényt. „A galériában a kövér műgyűjtő meglehetősen alpári módon viselkedett George-zsal szemben. Összetörte a mexikói cserépedényét, ráadásul alaposan lekezelte. Bosszúból felhígította az italát némi szesszel. A második adagot az újgazdag már nem bírta, részegen nekitántorodott egy vitrinnek, s elájult." Forrás: PGO (A Toonstruckban még nem tudok segíteni, de készítek végigjátszást a PGO-ra)

ÖNGYILKOSSÁG A MAJOMSZIGETEN

Kedves Mocsy!

Állandó olvasója vagyok lapotoknak, a PC GURUnak. Egy régi, 98-as számban te készítettél játékleírást a „Curse of Monkey Island 3" nevű játékról. Ezzel kapcsolatban szeretném kérdezni: Mikor Guybrush a révész segítségével átjut a Koponya-szigetre, és találkozik a csempészekkel, azt írtad, hogy hősünknek meg kéne halnia, hogy bejuthasson a kriptába. Igen ám, de HOGYAN? Már rengeteg dolgot kipróbáltam, de sehogyan sem sikerült meghalni. Kérlek, írd meg nekem, hogyan haljak meg! Előre is köszönöm:

Nagy Balázs

Nem akkor kell meghalni. A csempészektől tudod megszerezni az ékkövet. A kocsmában tudsz meghalni, ha a fejfájás elleni gyógyszerből keversz egy keveset az alkoholba. Legközelebb csak a koporsóban ébredsz fel...

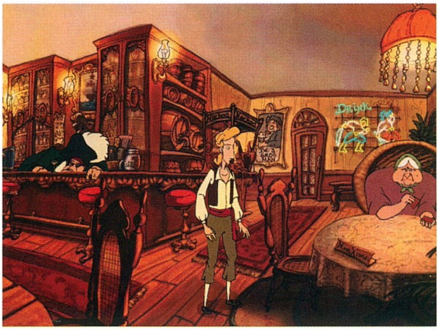
MÉG MINDIG A MONKEY ISLAND 3

A Monkey Island 3-mal kapcsolatban lenne egy kérdésem: Miután LeChuck kicsivé változtatott minket, és kijövök a felvonóból, megnyerem a vasmacskát, de hogy rakjam bele a sütibe????

A Patkány mindig azt mondja, hogy nem, mert megharap, meg hasonlók! Mi a fenét csináljak???

Zoli

Nyomj egy kis borotvahabot a sütis tálba (előtte a fogaddal húzd ki a dugót), rejts el benne a horgonyt, majd jöhet a móka.



TALES OF THE SWORD COAST

Háj Mocsy!

Bocs, hogy megint írok, de megint akadt egy problémám. Na, a lényeg: Elő szokott fordulni, hogy az egész parti elhalálozik csak úgy magától, bárhol, bármikor. Általában akkor csinálta, amikor alukáltunk embereimmel, de most már gyakrabban előfordul. Fogalmam sincs, mi lehet. Légy szíves, segíts, ha tudsz. Ja, és kösz az előző helpért!

Üdv, Tymon!

Erős a gyanúm, hogy téged és a csapatodat megmérgezték. Amint először belépsz Baldur's Gate-be, két orgyilkos megmérgez. Erről csak később szerzel tudomást, s ha nem keresed meg időben az ellenszérumot, akkor bizony neked annyi. Remélem, mentettél...

RPG FANATIKUS

Helló Mocsy!

2000/3-as számban olvastam, hogy valakinek problémája van a Wizardry7-tel PII-esen. A javító patch-csel nálam ment, de csak úgy, ha kikapcsoltam az első- vagy másodlagos processzor cache memóriát (nem emlékszem, melyiket kell). Így viszont Win95-98 alatt nem érdemes megvárni, mire áll fel a rendszer, csak úgy működik a dolog elfogadhatóan, ha DOS-ban indítunk. Nekem a játék feltörve van meg (tudom, nem illő, de eredetiben nem tudtam megszerezni), de így is működött a dolog.

Más: a Darkstone leírása miért nincs fenn a PC Guru online-on? Vagy nem is kell ott lennie? Légyszi, írd már meg, hogy én néztem félre valamit, vagy más okból nincs fenn.

Előre is köszi: Anti

A Darkstone végigjátszás tényleg nincs fenn, de ezt a hiányosságot a közeljövőben pótolni fogjuk.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

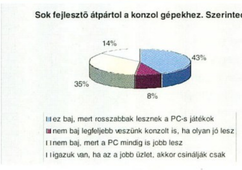
MŰHELYTITKOK

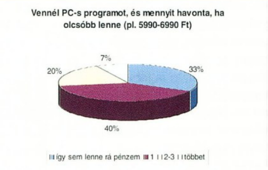
A múltkori beszélgetés második része következik most Vámosi Zsolttal. Folytassuk játékunk tervezését, a project terv elkészítésével.

Project tervből mindjárt kettő készül, a rövid és a hosszú távú elképzeléseinket kell lefektetnünk ezekben. A hosszú távú terv leglényegesebb időpontja a Gold master leadásának tervezett ideje. Ebben érdemes mindenképpen marketingidőpontokat figyelembe venni (pl. Karácsony). Az év végére megjelenő játékokat azonban augusztus 31-ig be kell fejeznünk, de mindenképpen érdemes időt tartalékolnunk a váratlan eseményekre, melyek általában a fejlesztési időszak 10-15%-át teszik ki. Nem is csak az év végi szezont kell mindenképpen kihasználnunk, hanem azt is be kell kalkulálnunk, hogy a játék utána már csak március környékén kerülhet a boltokba, ami bizony majdnem fél év előnyt ad a versenytársaknak. Majd minden játék csúszik ennek ellenére, és a fejlesztők is inkább kihozzák bugosan a termékeiket, csak hogy ne maradjanak le a szezonról. A hosszú távú terv természetesen nem csak ezt az egy időpontot rögzíti, hanem ún. mérföldköveket állít fel a játék elkészítésének folyamatában. Ezek a pontok valamely jól ellenőrizhető és konkrétan meghatározható ponthoz kötődnek. Az FS után a Prototype a következő lépcsőfok, majd ezt szép sorban a pre-alfa, az alfa, a béta, az alfa master, majd legvégül a már említett gold master követi. A Prototype az a fázis, amelyben régebben eladható állapotba kerültek a játékok (a Theocracy is talált vevőre annak idején). Ez tulajdonképpen egy már játszható pályát tartalmaz, és a GUI (grafikus felhasználói felület), a menürendszer az egérkurzor és egyéb apróságok is láthatók benne. Fontos, hogy az irányítás, mozgatás (scroll) is már mutassa a leendő játék képességeit. Megjelenési formája lehet rolling-demo is, amelyben nem lehet beleavatkozni a cselekménybe, ezen a ponton még inkább a látvány dominál. Ilyenkor már a kész bemutató anyag technikai tudását is éreztetni kell. Érdemes a Prototype-ot már úgy elkészíteni, hogy ha nagy vonalakban is, de szimulálni tudja a végleges játékot. Ez a későbbiekben lehet fontos, hiszen sok olyan funkciót kipróbálhatunk ezen a kezdetleges modellen, amelyek a végleges engine-nel nem ritkán csak hónapok múlva lesznek használhatók. Komoly grafikai és programháttér nélkül már ki lehet ilyenkor próbálni a játékot, ami a végleges belövést is nagyban segíteni fogja. Nem árt, ha ez esetben már kezdetleges szinten, de a pályákhoz is hozzá tudunk nyúlni. A kiadó számára a szemléletes Prototype mindenképpen előnyös, hiszen már ebben az időszakban el kell helyeznie a játékot a saját termékpalettáján.

A következő lépcsőfok a pre-alfa. Ennek bekerülése pusztán technikai okokra vezethető vissza, a Prototype és az alfa közötti gyakran 1 éves időszakot a fejlesztők nem szívesen húznák ki anyagi juttatások nélkül. Megegyezés kérdése, hogy a pre-alfa mit is tartalmaz, ez minden játék esetében más. Az alfa lényegében a játék összes fő tulajdonságát tartalmazza, még nagyon sok hiba van benne, de már ki lehet próbálni. Az apróságok (pl. mentés, betöltés) még teljes egészében hiányoznak, de a játéknak már tartalmaznia kell az összes pályát, viszont mondjuk, nem feltétlenül az összes szereplőt. Ilyenkor a játék tesztelése, a hibák keresése már elkezdődik. A program vázát közben töltik fel a hiányzó apróságokkal, s e folyamat ott találjuk a bétát. Ebben már csak ismert hibáknak szabad lenniük, a tesztelés csak ekkor kezdődik el igazán, általában ilyenkor már komolyabb tesztelő gárda nyúzza a játékot. Az alfa-master állapotot a szakma szerint a játék akkor éri el, amikor a fejlesztő úgy gondolja, hogy a termék sokszorosítható. Ekkor a tesztelést a kiadó átveszi, és általában az a szokás, hogyha a saját tesztlaborjában 10 napig hiba nélkül tudja futtatni a játékot, akkor nyilvánítja véglegesnek (és készíti el a gold mastert). A tesztelésnek azonban komoly anyagi következményei vannak, ha a próbálgatás az említett időnél tovább tart a fejlesztő hibájából, akkor a csapat szigorú pénzbeli retorziókra számíthat. A kiadó kétszer dobhatja vissza a játékot, és ha a hibákat 5 napon túl nem javítják ki, akkor a további tesztelés a fejlesztőnek naponta 250 $-jába kerül. Valószínűleg maradnak benne így is bugok, azonban ekkor kompromisszumot kell kötni nagyon sok esetben a gyors megjelenés érdekében. A hosszú távú projecttervben mindezek szerepelnek, méghozzá általában havi bontásban minden munkafázis és az ahhoz tartozó munkaerő-mennyiség benne foglaltatik. Ez mindenképpen szükséges ahhoz, hogy be tudjuk lőni, hogy a munka egyes szakaszaiban milyen erőforrásokkal kell rendelkeznünk. A hosszú távú terv azt is megmutatja, hogy a munka milyen hosszú lesz: 1, 2 évre, vagy akár hosszabb időtávra kell kalkulálnunk a játék elkészítésekor. Egyébként ebben a tervezési fázisban a Microsoft Projecttervezője sokat segíthet, de természetesen nem lehet mindent a programra bízni. A pontos tervezés azért is fontos, mert figyelemmel lehet kísérni, hogy a project csúszik-e, vagy sem, de a pontos terv nem utolsósorban a költségek tervezésében is fontos szerepet játszik. A terv jól jöhet váratlan események felmerülésekor is, pl. valamelyik grafikus vagy programozó kiesésével pontosan lehet látni, hogy szükség van-e arra, hogy szóljunk a lehetséges csúszásról a kiadónak, vagy a baj kiküszöbölhető. A kiadót egyébként érdemes minden gondról tájékoztatni, hiszen nagy pénzeket fektetett bele a vállalkozásunkba, ezért joggal elvárja, hogy tudjon is a felmerülő nehézségekről. A kiadók mindenfajta anyagi és szakmai segítségre hajlandók a készülő projectekkel kapcsolatban, ezért érdemes tájékoztatni őket, ha pedig elhallgatjuk a gondokat, és a leadás időpontja ezek miatt csúszik, akkor a kiadó joggal vonja kétségbe lojalitásunkat és megbízhatóságunkat. Mindenképpen érdemes egyébként havonta-kéthavonta személyesen is tájékoztatni a kiadót a munka állásáról, az egész project költségvetéséhez képest ez elhanyagolható kiadást jelent, de a kapcsolatok szempontjából lényeges.

Kész játékot a kiadók nagyon ritkán vesznek meg, mert akkora már beütemezték az arra az időszakra elkölthető





Készült a PGO felmérése alapján.

marketingköltségeket, és nehezen is illeszthetnék be a kiadandó játékok palettájába. Ezért is lényeges már a Prototype fázisban mindenképpen kiadót találni játékunknak. Nem szabad elfelejteni, hogy a játék is romlandó árú, ha elkészülte után nem kerül ki időben a polcokra, akkor a versenytársak könnyedén utolérhetik, sőt le is körözhetik.

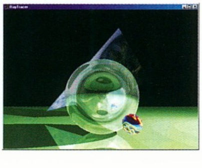
Ha valaki most szeretne elindulni ezen a piacon, akkor egyben könnyű, ugyanakkor nehéz dolga is lesz. Nem igaz, hogy a kiadók nem keresnek új fejlesztőket és új játékokat, azonban a Kelet-Európából érkező fejlesztők lépéshátrányban vannak, hiszen általában nincs mögöttük szervezeti háttér, nem rendelkeznek komoly tőkével (sőt, még néha a cég is hiányzik alóluk). Emiatt akkora kockázatot jelentenek, hogy az épeszű kiadó nagyon ritka esetben vágna csak bele ilyen kalandba. A sokat hangoztatott ötletek terén tényleg nem vagyunk hátrányban, azonban itt is hiányzik a körítés, mert amíg a komolyabb csapatoknak nem okoz gondot a többszázezer dolláros engine megvétele, addig bizony sokan még gondolni sem mernek erre. A szakmában dolgozó többtízezer designer pedig már nagyon kimerítette az igazán új játékötletek tárházát. Persze előfordulhat ennek az ellenkezője is, hiszen nem is kell olyan messze keresgélnünk olyan játékötlet után, amelyet a kiadó azért nem vett meg, mert a terv annyira újszerű volt, hogy kétséges volt, hogy a játék egyáltalán eladható lesz-e. Érdekes az is, hogy nem kell féltenünk a játékötletünket a kiadótól, hiszen az ötlet önmagában semmit nem ér a mögötte álló lelkes csapat és ennek szakmai tudása nélkül. A kiadót az érdekli, hogy a fejlesztő pontosan és megfelelő minőségben szállítsa le a játékot, ezért van nagy jelentősége, hogy a Prototype mellé korrekt ismertetést adjunk magunkról, a cégünkről és a hátterünkről, mert a kiadó sok esetben ezek alapján dönti el a vásárlást.

A konkrét eladásban segíthetnek az év közbeni kiállítások (E3, ECTS), ahova is érdemes kimenni. Ott nem szükséges személyesen találkozni az aktuális sales emberkével, tökéletesen elegendő itt csak a kontaktokat gyűjteni, akikkel később fel lehet venni a kapcsolatot. Érdemes rögtön a kiadó saját titoktartási nyilatkozatát használni, mert ezt a cégek könnyebben aláírják, ha arról van szó, hogy a megegyezés előtt át kell adnunk bármiféle anyagot a játékkal kapcsolatban. Innentől kezdve már csak bizakodhatunk benne, hogy megtetszik nekik a játékunk, de ennek érdekében az átadott anyagnak mindenképpen magával kell ragadni a bírálókat, és külön figyelmet kell fordítanunk rá, hogy a dokumentációban minden olyan előnyt kiemeljünk, amely fontos lehet a kiadó számára a project megvásárlása esetén.

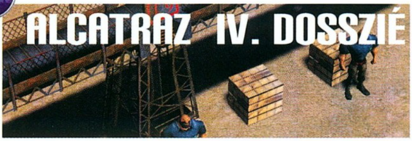
A Philos Laboratories egyébként komoly fejlesztésekbe kezdett, grafikusokat, programozókat és designereket várunk készülő projectjeinkhez. Három év alatt 10 játékot szeretnénk elkészíteni, így aztán bőven van mit csinálni nálunk, nagyon szívesen látunk mindenkit, aki játékfejlesztéssel szeretne foglakozni. Jelentkezni a jobs@philoslabs.com mail címen lehet, szakmai önéletrajzot és referenciamunkákat várunk erre a címre.

Bear™
bear@vogel.hu

A Ray-tracer ismét tovább bővül! Most már képesek leszünk a különböző testek felületére képeket is feszíteni (ismertebb nevén a texture mapping óriási birodalmába tévedünk...) Jelen pillanatban adott bittérkép a testek felületének színét fogja megváltoztatni, de a későbbiek folyamán majd minden felületi paraméter (áttetszőség, törésmutató, felületi normális stb.) is módosítható lesz ily módon.



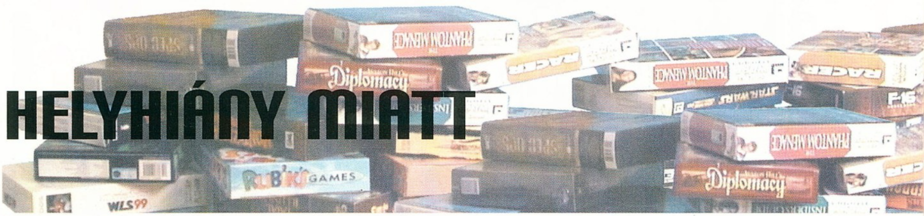
Ezúton is kösz minden érdeklődést a program iránt (remélem, az érdeklődők is hasonlóképp elégedettek :), ezután is várok minden kérdést a következő címre: guru@philoslabs.com. (Én Fary vagyok, és még mindig tegezhettek...) Jó szórakozást!



Ebben a hónapban Nagy Zoltán és Szücsy Péter folytatja a történetet Alcatraz ügyben kicsit a grafika felé fordulva.

A játék tutorial pályáját az utóbbi időszakban fejeztük be, legalábbis ami a szigorúan vett belső szerkezetet illeti. Ez a 3D-s modellt jelenti, melyhez a külső környezet a későbbiekben fog elkészülni. Nem eldöntött kérdés, hogy ez a tér milyen nagy lesz, igazából a végleges engine fogja meghatározni a megjelenítési képességeivel. Mindenképpen kell majd a külső térben is mozogni, el kell távolodnunk a börtön épületétől. Kiemelt figyelmet fogunk szentelni a külső környezetnek, nem csak statikus lesz, hanem ott is fognak történni események, zajlik majd az élet. A legnagyobb gondot az jelentette a tervezés során, hogy az épületek miként is legyenek elvágva. Ha túl magasan lennének, akkor nem lehet látni a karaktereket, ha túl alacsonyan, akkor pedig furán nézett ki. A

karakterkészítési folyamat is haladt tovább. Egy-két modellünket át kellett dolgozni, hiszen a kezdeti 500 poligonos határ nagyon kevésnek bizonyult, a mostani modellek ennek a többszöröséből állnak. Ez fontos volt, hiszen pl. az egyik főszereplő hölgy érdekesebb testrészei így sokkal jobban kivitelezhetők. A tutorial pálya egyébként nem egyezik meg a prototype-ban lévővel, ott a lecsupaszított technikai pályát lehet tesztelni, míg a mi elkészült börtönünk a látványra megy rá. Külön divatirányzat készül a játékhoz, mely hangulatában a századfordulót fogja idézni, de természetesen modern anyagokkal és ruhadarabokkal. Nehéz eltérni úgy a valóságtól, hogy a stílus másik világot képviseljen, de mégse legyen cyberbeütésű. Az összes karakter és épület metrikus rendszerben készült, a próbabörtönünk nagyjából focipályányi területet foglal el. A börtön megfogalmazás egyébként nem túl pontos, mert ez konkrétan börtönné alakított szódaüzem, melyben összesen 16 rab dolgozik. A megfelelő textúra mindenképpen szükséges az egyedi hangulat megteremtéshez. Az elkövetkező időszakban indul majd a textúragyűjtés valódi gyárakban és egyéb, a játék hangulatához passzoló helyeken.

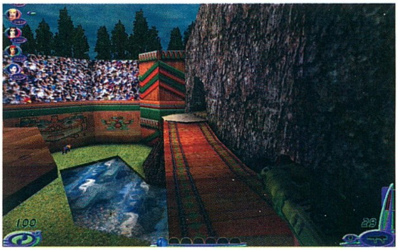


HELYHIÁNY MIATT

NERF ARENA BLAST

Azt hiszem, hogy az „emberszimulátor" játékokat leginkább a szülők ellenzik arra hivatkozva, hogy a gyerekük agresszív lesz az iskolában és otthon a programokban fellelhető véres jelenetek láttán. Valószínű, hogy az Arena Blast fejlesztői is erre gondolhattak, mert olyan lövöldözős játékot készítettek, melyben a helyszínt és a figurákat is rajzfilmszerűre vették. Nincs vérengzés, mégis élvezetet nyújt mindenkinek, aki szereti az akciót. Ezek után a szülőknek egy rossz szavuk sem lehet!

A főmenü 3D-s, ahogy az napjainkban egyre megszokottabb. Kezdéskor három kapu közül választhatunk, melyek mögött különböző játékok rejlenek. Persze ez a különbség csak a játékszabályokra vonatkozik, a kivitelezést nem érinti. Vizsgáljuk meg őket közelebbről!



SpeedBlast: a számmal megjelölt zászlókat minél előbb meg kell érinteni, mert így kapjuk a legtöbb pontot. Ügyeljünk a sorrendre! Utunk során fegyvereket is felvehetünk. Persze, most nem a lövöldözés a cél, hanem a gyorsaság. Nem nevezném túl bonyolultnak ezt a játékot, bár a későbbi pályákon könnyen el lehet tévedni.

PointBlast: a többieket kilőve pontot szerezhetünk úgy, hogy tetemük helyén megjelenő körbe-körbe forgó számokat megérintjük, ezzel pontjaink számát növelhetjük. Sajnos, ha nem vagyunk eléggé gyorsak, mások megelőzhetnek minket így nehezítve meg a dolgunkat. Egész sokféle fegyvert lehet beszerezni a területen, melyek idővel újratermelődnek. Nem érdemes egy helyben várni az ellenséget, mert akkor pont nélkül maradhatunk. Próbáljuk meg kihasználni azt, hogy a többiek egymás ellen is harcolnak, így ha ügyesek vagyunk, duplán szerezhetünk magunknak pontot és fegyvereket is. A játék akkor ér véget, ha a 10 perc letelik. Az idő múlását középen láthatjuk.

BallBlast: a játék hasonló, mint a PointBlastban, de annyival megtoldották még, hogy hét különböző színű golyó lett elrejtve az arénában. Arra kell törekednünk, hogy megszerezzük mindet, ekkor mi nyerünk. A már megszerzett golyókat a program a képernyő alján jelzi ki. A bonyodalom akkor kezdődik, amikor meghalunk, ugyanis ilyenkor elveszítjük a golyókat, és kezdhetjük elölről a gyűjtögetést. Ha senkinek sem sikerül begyűjteni mindet, az elbírálás az összpontszám alapján történik meg.

A három játék közül a BallBlast a legélvezetesebb. Ugyanakkor ez is a legnehezebb, hiszen ha hibázunk, minden indul elölről. A fegyverarzenál kielégítőnek mondható. Azt viszont furcsálltam, hogy ha a töltény az alapfegyverünkből is kifogy, még csak puszta kézzel sem mászkálhatunk, vagyis mindaddig nem tudunk támadni, amíg nem veszünk magunkhoz muníciót. Komolyabb tűzerővel bíró fegyverek esetében célkeresztet is használhatunk. Új pályára csak akkor mehetünk, ha mind a három játékban az első helyen végeztünk. Ezt a kapuk melletti kijelző táblán ellenőrizhetjük. Amint ezt elértük, menjünk a mögöttünk lévő teleportba, és válasszunk új pályát úgy, hogy valamelyik másik világ kapuján bemegyünk. A játékot akkor élvezhetjük a legjobban, ha mások ellen, hálózatban játszunk. Összegzésképpen a program jónak mondható, rajzfilmszerű grafikája miatt egészen kicsik is bátran kipróbálhatják.

ErniE

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATION

Szivárvány hatos. Ez a kódnév már olyan régóta kísért, mintha csak rá lenne tetoválva valamelyik testrészemre. Pedig nincs, de ki tudja, még bármi megtörténhet. Ez az a játék, amely bármennyi kiegészítőt is vonz maga után, mindig a figyelmem középpontjába fog kerülni. Egyetlen apró okból kifolyólag: azért, mert még mindig a legjobb. Még akkor is képes vagyok örvendeni, ha csak ilyen csekély küldetéslemezzel kell is beérnem, mint az Urban Operations. Csekély – s ezt nem véletlenül állítom -, de az a tény, hogy legalább valami, még így is könnyedén megbocsátható bűnévé vált a Red Storm nevű csapatnak.

Nos, térjünk a lényegre, hogy a Rogue Spear legfrissebb folytatása mivel is kecsegtet minket. Először is, a hagyományoktól eltérő módon a program futtatásához rögtön szükség is lesz a Rogue Spear már felinstallált változatára. Ha ez megvan, akkor már nem lesz gond az indítással, de természetesen ne felejtsük el a korongról feltenni a 2.05-ös patch-et sem. Ezután azonnal belenéztem a játék MAPS könyvtárába, és igen szomorúan tapasztaltam azt, hogy az UO megjelenésével

mindössze öt egy- és nyolc többjátékos pályával lettünk gazdagabbak. Igen, ez valóban nem túl sok, de biztosra veszem, hogy a vérbeli megszállottak ez utóbbinak örülnek igazán. Természetesen megjelent még néhány új fegyver is, mint például az M249 SAW, de az igazat megvallva az eddigi darabszám is bőven kielégíthette az igényeket. Külön figyelmet érdemel még az a tény is, hogy a kampányküldetések menüpont alatt kiválaszthatjuk és újrajátszhatjuk az eredeti Rainbow 6 és a Rogue Spear első öt pályáját. Ezt azért nevezném ötletesnek, mert így felhasználhatjuk azokat az újításokat, amelyeket csak a zsivány dárda megjelenésével üdvözölhettünk. Emlékezzetek, az első részben még nem lehetett guggolni, kihajolni, és nem volt időjárás sem. Ezért igen nehéz volt ellenállni a csábításnak, hogy ne essek neki újra a Rainbow Six rég elfeledett küldetéseinek. Mivel az első öt UO kampányküldetést igen gyorsan le lehet zavarni, ajánlom kipróbálásra a custom mission menüpontot. Itt megpróbálkozhatunk a kiegészítőhöz tartozó nyolc többjátékos térképpel is, amelyeket lone wolf stílusban sokkal izgalmasabbnak találtam, mint magát az egész kampányt. Sajnos az kell, hogy mondjam, hogy „ennyi volt". Semmi több újítást nem találtam.

Most – hiába közhely, akkor is kimondom - az egyik szemem sír, a másik pedig nevet. Örülök, mivel mégiscsak kaptam valamit, viszont szomorú vagyok, mert ennél azért kicsivel többre számítottam. A Rogue Spearnek óriási, kiéhezett rajongótábora van, úgy érzem, hogy most egy picit be lettünk csapva. Ettől függetlenül örülök ennek a hirtelen és váratlan megjelenésnek. Habár a SWAT 3 igencsak megremegtette a lécet, azért evvel a kiegészítővel sikerült a Rogue Spearnek visszaszereznie teljes bizalmamat. Kíváncsian várom, hogy mi jön ezután. Valószínűleg - most, hogy a Red Storm kicsit át is alakul – a készítők következő nagy dobása valami egészen egyedi újdonság lesz. Már csak az a kérdés, hogy meddig kell még várni. Addig is ajánlom figyelmetekbe a hamarosan megjelenő SWAT 3: Battle Plan című kiegészítő lemezt, amely a következő üde szín lesz a hasonló stílusú akciójátékok palettáján.

Chris

HARDWARE HÍREK

I815 ÉS PPGA?

Az Intel két hetet halaszt, azaz az új, i815 és i815E alaplapi chipseteinek piaci bevezetését június 19-ére tolta ki, mivel valami gond akadt a PC133 SDRAM támogatás körül. Az, hogy gáz van a nagy I valamely termékével, már szinte rutinszámba megy.

Akad azonban egy tisztázatlan kérdés. Elterjedt, hogy ezek a chipsetek az Intel 0,18 mikront favorizáló politikája miatt már nem fogják támogatni a Mendocino magos Celeronokat. A Neten akadt ezt cáfoló, de igazoló példa is, ez utóbbi az Abit SE6-ja volt, amely semmiféle noszogatásra sem akart együttműködni semmiféle Celeron I-es processzorral a teszt során - más kérdés, hogy ez a lap természetesen még nem a retail változat volt, de a szállítások közeli időpontja miatt valószínűsíthető, hogy a design végleges, már csak újabb BIOS alakíthat az eseményeken.

ABIT I815 JÚNIUSBAN

A céghez közel álló források szerint az Abit június 19-én fogja hivatalosan bejelenteni két új alaplapját, melyek az Intel i815 Solano chipsetére épülnek. A kiskereskedelmi csatornákba szánt modell neve SE6 lesz, és némileg bővebb szolgáltatás-késszlettel fog rendelkezni, mint a főleg OEM-ek számára gyártott SL6.

AZ ASUS SZIVÁROG

Bizony, az Insane Hardware közzétette lapjain az ASUS hivatalosan még be nem jelentett Intel i815 és VIA KZ-133 chipsetes alaplapjainak a nevét és specifikációit - melyeket utóbb a tajvani cég levetetett velük arra hivatkozva, hogy ezek az információk egyelőre nem publikusak. Mindegy, azért nézzük, mit láthatott az időben szörfölő népség:

A cég i815-ös lapjának neve valószínűleg CUSL2 lesz, speckói: Socket 370 (FC-PGA is), 3 DIMM (133 MHz), 6 PCI, 2 CMR, illetve egy AGP Pro (4X) bővítő rés. Található még rajta ATA/100 kontroller, AC 97 hang és JumperFree BIOS. Ha minden igaz, a lap a benne lévő processzor túlmelegedése esetén képes lesz annak sebességét automatikusan csökkenteni.

A KZ-133 setes, A7V nevű lap jellemzői: Socket A (Thunderbird és Duron), 200 MHz FSB, 3 DIMM (max. 133 MHz-es memóriák kezelése), 5 PCI, 1 AMR és ugyancsak egy AGP Pro illesztő, Crystal 4299 AC 97 hang, ATA/66 támogatás és JumperFree BIOS.

SAMUEL ELŐBB JÖN

Nagy a valószínűsége annak, hogy a VIA a tervezettnél korábban, még ebben a hónapban bejelenti Samuel kódnevű új processzorát, a termék tömeggyártását pedig már júliusban megkezdi. A piacon majd a Cyrix III névre hallgató CPU 128 KB L1, viszont nuku L2 cache-sel lesz kiszerelve, kezdetben 500-700 MHz sebességtartományokban lesz elérhető. 0,18 mikronos gyártási technológiával készül majd, Socket 370-es foglalatba illeszkedik, 133 MHz-es FSB-t fog használni és támogatja a 3DNow! utasításkészletet.

A VIA a Cyrix III-at egyértelműen az olcsó gépek piacára szánja, az Intel Celeronok versenytársának - más kérdés, hogy a rendelkezésünkre álló adatok alapján a Celeron II procik jól helybenhagyják majd teljesítmény szempontjából.

INTEL DEMO

Az Intel bejelentette új FlexATX formátumú, azaz apró PC-s házakba illeszthető, magas integráltsági fokkal rendelkező alaplapját, a D810EMO-t, amely a saját i810E chipsetet használja és Socket 370 foglalattal rendelkezik (FC-PGA OK). Méreteit tekintve a kiterjedése mindössze 23x19 centi (az átlagos ATX lapoké nagyjából 31x21 cm), tudását tekintve viszont kisebbfajta elektronikus ezermester: integrált videó a chipsetben, külön integrált LAN vezérlő (természetesen jófajta Intel), illetve SoundBlaster audiochip. Elől-hátul 2-2 USB port található a lapon, viszont a memóriakonfiguráció kialakításakor a vásárlónak mindössze egy dobása van, ugyanis ennyi DIMM rés található rajta (max. 256 MB). A D810EMO-kat már szállítják ki a kereskedőkhöz, áruk körülbelül $145 lesz.

NEC: DB4000, DB4100, DB5000, DB6000 MOBILTELEFONOK

A NEC a napokban mutatta be kétnormás telefonkészülékeinek legújabb generációját. Az egységek legtöbbje a Motorola cég StarTAC telefonjaihoz hasonlóan úgynevezett „foldfone" designnal rendelkezik, melynek lényege, hogy a telefont két részre lehet szétnyitni, s ennek a megoldásnak köszönhetően sokkal nagyobb hely áll a kezelőszervek valamint az LCD kijelző rendelkezésére. Tulajdonságait tekintve az active flip (a telefon szétnyitásakor az érkező hívásokat automatikusan felveszi, valamint a összehajtásakor a kimenő hívásokat megszakítja) már nem számít újdonságnak, viszont az EZTEXT igen, mely a Nokia 7110-esében szerepelt először. Lényege, hogy SMS írásakor a még befejezetlen szavakat kiegészíti a mondat értelmének megfelelően, valamint a beérkező SMS-ek idegen nyelvű szavait képes a betáplált szótárban megkeresni. Mind a négy telefon áramellátásáról Lithium Ion akkumulátor gondoskodik, mely megközelítőleg 6 órányi beszédidőt tesz lehetővé. A beépített 14 400 kbps modem alapfunkcióként szerepel mindegyik készülékben, a szerveroldalú e-mail valamint a WAP támogatás viszont csak a csúcsmodell, a DB6000 kiváltsága. A készülékek árai jelenleg még nem publikusak.

SOCKET-A MOBO ÁRAK

Egy kis ízelítő abból, nagyjából mennyiért fogják külhonban árulni a fecske Socket-A-s, KZ-133 chipsetes alaplapokat: FIC AZ11 $159, Gigabyte 7-ZX $159 és Microstar MS6330 $149. Ezek az árak különösebb meghökkenésre nem adnak okot, nagyjából a mostani minőségibb KX-133 megoldásokkal vannak egy szinten. Remélhetőleg mire ezek a termékek megérkeznek az amerikai kereskedelmi csatornákba, már itthon is tesztelhetjük őket.

A TSMC CRUSOE-ZIK

A főleg az nVidia és a 3dfx számára nagy mennyiségben gyártott grafikus chipjeiről elhíresült cég, a TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Co.) bejelentette, hogy a Transmeta Crusoe CPU-k próbagyártása elkezdődött, mégpedig 0,15 mikronos csíkszélességgel. Ez többek között azért meglepő és örvendetes, mert a másik cég, az IBM, amely a Crusoe-t gyártja majd, mindezt 0,18 mikronon teszi. Mindenesetre a csíkszélesség csökkenése jót fog tenni az energiatakarékosságnak.

A 3DNews Web-magazin finoman érdeklődött a Bitboys Oy-nál, ugyan hol tart a hírhedt vaporware grafikus chipjük, a Glaze 3D fejlesztése. Az ugyancsak elhíresült Mika a finn cégtől annyit reagált a megkeresésre, hogy köszöni szépen, ő és a fiúk jól vannak, a fejlesztés is jól megyeget - és természetesen okuk van a nagy hallgatásra: amikor mondanivalójuk lesz a világ számára, majd rivaldafénybe lépnek. Addig is a lefitymáló megjegyzések hidegen hagyják őket, csak a munkára összpontosítanak.

BITBOYS ALIVE!

ÚJ ERICSSON TELEFONOK

Június elején az Ericsson bejelentette a T28-as és jelen számunkban bemutatkozó R320s telefonok utódjait. A T36M igazi vonzereje, hogy a mérete ellenére már alkalmas a WAP alapú oldalak böngészésére, illetve, hogy a jövő igényeinek megfelelően támogatja a Bluetooth szabványt. Az R520M érdekessége, hogy az elődjében már jól működő hangfelismerő rendszer továbbfejlesztett változatát tartalmazza, továbbá rendelkezik majd beépített kihangosítóval is. Mindkét mobiltelefon a jövő év elején kerül a boltok polcaira.

ERŐFÖLÉNYBEN A VIA?

A jelenlegi eladási statisztikák és elemzések alapján a VIA Technologies részesedése a PC-s alaplapi chipsetek piacán elérte a 40 százalékot, melyet a cég vezetősége 50-re akar feltornászni az év végére. A cég főleg a PC133-as memóriákat használó (iPIII, Celeron), illetve Athlonos rendszerek tekintetében és révén tört előre, a további térnyerést a DDR-es setektől várja.

Az 50 százalék elérése hatalmas fegyvertény lenne, hisz a piac másik felén igen nagyszámú szereplő osztozna: Intel, SiS, ALi, Micron (Samurai), AMD (760).

GEFORCE 2 JUNIOR

Június elején az nVidia bejelentette, hogy piacra fogja dobni a GeForce 2 GTS grafikus chip olcsó verzióját, mely a mostani alapváltozatnál alacsonyabb mag-órajelen fog dolgozni, illetve a köré épülő kártyák szerényebb memóriakonfigurációval lesznek kiszerelve (nagy valószínűség szerint 16 és 32 MB DDR és szimpla SDRAM). AGP és PCI buszos kártyák egyaránt várhatóak, de még nem tudni, mikor.

Két forgatókönyv lehetséges: az nVidia vagy az olcsóbb piaci szegmensek lefedésére törekszik (minőségi gfx chippel) ezzel a lépéssel, vagy pedig a selejtarány (amelyek nem ütik meg a 200 MHz-es mércét) igen magas a GF 2 GTS-ek gyártási folyamatában...

PC150 SDRAM

A neves memóriagyártó cég, a Kingmax nemsokára elkezdi kiszállítani vásárlóihoz PC-150 szabványú SDRAM-jait, melyek a teljesen hagyományos 168 lábas DIMM foglalatokba helyezhetők, és mint nevük is mutatja, teljes biztonsággal hajthatók 150 MHz-en.

Mivel a mostani, minőségibb PC-133 SDRAM modulok némelyike bírja a 150-155 MHz körüli FSB-t, van rá esély, hogy ezek az új Kingmax memóriák bírják majd a strapát 170 MHz körül is. Ismét csak, tuningra fel!

OLCSÓ GTS KÁRTYA

Június folyamán a Gigabyte kifejezetten olcsó GeForce 2 GTS chipes kártyával, a GA-GF2000-rel fog színre lépni. Ára 240 USA dollár körüli lesz, ami szinte hihetetlenül olcsónak hangzik, viszont nem lehetetlen, hogy megint 'gfx BIOS az alaplapon' megoldással lesz dolgunk.

Ezzel egyidejűleg a cég vezetése még nem döntötte el, hogy akar-e a jövőben az új Matrox (G450, G800) és 3dfx (V4,V5) chipek köré épülő kártyákat gyártani: sok függ a piac igényeitől - mondják ők - és teljes mértékben igazuk van.

SIS SZÁMÍTÓGÉP CHIP

Az új SiS alaplapi chipset, a 730S mintapéldányai még ebben a hónapban készek lesznek. Esetünkben a chipset mindössze egy darab lapkát takar, annak tudása viszont fergeteges, és mindezt a teljesítményt az AMD processzorok evangelizálásának szolgálatába állítja. A chip először is tartalmaz egy 128 bites grafikus gyorsítót, a SiS300-at (teljesítménye felejthető, még i810 szintet sem ér el, viszont némileg fel van készítve DVD dekódolásra), aztán egy 56K-s modemet, LAN és ATA/100 támogatás jelen, illetve rápréselődött a már amúgy is tömött felületre egy 3D-s hangzást biztosító audio codec is. Szerencsére a chipset képes kezelni egy külső, alaplapi AGP 4X bővítő rést is.

A SiS730S tömeggyártása előreláthatólag augusztusban kezdődik meg, és szállításkori ára tízezres tételben 39 USD lesz. Egyébként minden platformon nagyon divatos mostanság a minél nagyobb fokú integráltság és olcsósítás, lehetőleg persze a minőségi szempontok sérelme nélkül - legalábbis, mi felhasználók és vásárlók ezt reméljük.

TÖRÉKENY FLIP-CHIP

Egyre több jelentés érkezik arról a tényről, miszerint az Intel FC-PGA tokozású processzoraiban könnyen hajszálrepedések keletkezhetnek, ez pedig a CPU-k halálához vezethet. Mint arról már korábban tudósítottunk, az Intelnek bevallottan gondjai vannak az FC-PGA tokozási procedúra, illetve a 0,18 mikronos gyártási technológia terén - úgy látszik, ezek a tényezők most manifesztálják magukat ily módon.

AOPEN GEFORCE KÁRTYÁK

Az AOpen május végén jelentette be grafikuskártya-családjának két újabb tagját, a GeForce 256 chippel és 64 MB DDR memóriával szerelt PA256DDR64-t, illetve a GeForce 2 GTS setes, 32 MB DDR memóriával rendelkező PA256 Prót. Mindkét kártya integráns részét képezi az új OpenBIOS technológia, melynek segítségével külső szoftverek nélkül leszünk képesek állítani a grafikus mag, illetve a memória sebességét, ezen felül 4 lépésben

Cégének saját arculatú, professzionális levelezőrendszerre van szüksége?
a megoldás:
mail.outsourcing
mail!box
HUNGARY
felhasználónév
jelszó
SSL - biztonságos kapcsolat
új postafiók nyitása
elfelejtettem a jelszavam
segítség
happe | dream.design - www.dream.hu
A **Mail.Hungary** Magyarországon elsőként kínál **mail outsourcing** szolgáltatást. Cége jövőbeli levelezőrendszere éppen úgy működik, mint a magánfelhasználók ezrei által használt **www.mailbox.hu**! Próbálja ki Ön is!
e-mail: info@mailhungary.hu
web: http://www.mailhungary.hu
A levelezés? Megoldva!

szabályozhatjuk a gfx chipbe jutó feszültség nagyságát is. Mondhatnánk, tuningbarát (Bár a bétás tesztelők már elátkozták a megoldást, hiszen a feszültség növelésekor minden esetben újra kell indítanunk a gépet. Ennél a szoftveres órajel-állító programok használata egyszerűbb, a la PowerStrip.). Mindkét kártyán TV kimenet is lesz.

HEWLETT PACKARD: JORDANA 545 COLOUR POCKET PC

Annak ellenére, hogy a tavaly megjelenő PDA-k nem arattak akkora sikert, mint amekkorára a fejlesztő cégek számítottak, már itt is következő generációjuk, melynek első képviselője a HP által piacra dobott Jordana 545. Az új megnevezés Pocket PC, mivel a kis szerkezet a Windows CE „továbbfejlesztett" változatát használja operációs rendszerként. Ennek megfelelően az összes Microsoft software, mely már megjelent Windows CE-s gépeken, ezen is megtalálható, természetesen a megfelelő átiratban: így szövegszerkesztésre a Pocket Wordöt, táblázatkezelőként a Pocket Excelt, az interneten való bóklászásra pedig az Internet Explorer 5-ös változatát tudjuk használni - mivel a Jordanát kimondottan úgy fejlesztették ki, hogy a zsebben elférjen, ezért ez utóbbi programba nagyon ötletes funkció lett beépítve, mely adott esetben a kijelző méretéhez igazítja az éppen böngészett oldalt. Az internethez való csatlakozásra a szerkezet igen sokféle lehetőséget kínál fel, melyek mind sokoldalúságát bizonyítják: Infra-porton keresztül akár másik gép, vagy mobil telefon segítségével, illetve a CompactFlash slotba helyezett modemen keresztül – ide lehet az esetleges memóriabővítést is elhelyezni, hiszen alapból csak 16 MB memóriával rendelkezik.

A Jordana multimédiás tevékenységre is alkalmas, persze csak korlátozott mértékben. A Windows Media Playerének a PDA tudásához igazított változata is helyet kapott a software-ek között, így segítségével az internetről, vagy az Infra-porton átlinkelt mp3-akat, valamint WMA file-okat tudjuk meghallgatni. Újdonságként szerepel még az „e-Book", mellyel könyveket tudunk az internetről leszedni, és PDA-nkon elolvasni. Ezen kívül letölthető lesz még hozzá többek közt WAP böngésző, FAX illetve SMS-eket támogató software is.

VIA A SAVAGE-ÉRT

A VIA a múlt héten jelentette be új alaplapi chipsetét, a ProSavage PM133-at, melybe bele van passzítva egy S3 Savage4 grafikus vezérlő (csak annyit mondunk, Quake 3 800x600 Fastest, fölötte az aranyos már szaggat). A set további erényei: Celeron (II)/Pentium III, Cyrix III támogatás, 66/100/133 MHz FSB, lehetőség külső, AGP 4X módban dolgozó kártya társítására, integrált AC97 audio codec és LAN, 4 USB port és ATA/100 támogatás. Olcsóság a kulcsszavunk itt, olcsóság…

ALADDIN TNT2 GYÁRTÁSBAN

Az Acer Labs elkezdte a gyártását és vásárlóihoz való kiszállítását új, Aladdin TNT2 nevű integrált chipsetének (Intel Slot-1 és Socket 370 platformok számára), melyben egy chipbe kerültek a north bridge funkciók és egy nVidia TNT2 grafikus gyorsító. Teoretikusan eldöntendő kérdés, hogy a tervezők egy ALi north bridge mellé raktak egy TNT2 magot, vagy egy full TNT2 chiphez nyomorgattak hozzá egy north kontrollert…

Amennyiben a chipset mentes lesz a kompatibilitási gondoktól, könnyen a vékony pénztárcájú játékosok kedvelt upgrade opciójává válhat 2000-ben.

SONY: NW-E3 MEMORY STICK WALKMAN

A nemrégiben megjelent NW-MS7 „Memory Stick Walkman" sikerén felbuzdulva a Sony a jövő hónapban jelenteti meg új, szintén a saját fejlesztésű „Memory Stick" /MS/ adathordozóra épülő hordozható mindenes lejátszóját, az NW-E3-at. Ez az egység már sokkal kompaktabb designt kapott elődjénél, ám a kisebb méretek ellenére tudása nem csökkent. A beépített ATRAC3-as tömörítőnek (a MiniDiscek is ilyen ATRAC tömörítési eljárást használnak) köszönhetően legfeljebb 2 órányi hanganyagot tud tárolni a 64 MB-os MS-en. E mellett képes mp3, valamint wave file-ok lejátszására is, melyeket a lejátszóhoz mellékelt Open MG software-rel tudunk feltölteni, valamint a továbbiakban menedzselni. Az ára 200 Font körül várható.

1,4 GHZ-ES ATHLON

A Computex 2000 kiállításon (azaz nemsokára) a VIA (hogy miért éppen ők, az rejtély) 1,4 GHz-en munkálkodó, Kryotech hűtéssel megáldott Athlon processzoros gépet fog bemutatni. Nagyjából tehát ez a top, amit ki lehet hozni extradurva hűtéssel a jelenleg kapható leggyorsabb Athlonból (1 GHz). Az év szeptember után sorra kerülő részében a helyzet kissé változni fog.

CPU ÁRAK

A múlt hét folyamán mind az Intel, mind az AMD csökkentette processzorainak árát, a Santa Clara-i cég nagyobb mértékben (volt miből…), tehát az iPIII-akat sújtó széles árolló szárai kissé összébb zárultak. Ettől még tény marad, hogy az 550 MHz-en ketyegő Athlon procikat még mindig nagyjából 70 USD-ral kevesebb zsozsóért lehet megkapni, mint az ugyanilyen sebességű Pentium III-akat.

Az árháború már régi ügy, és kevésbé érdekes fejlemény (kivétel a most processzort vásárló népek számára), mint az AMD Thunderbird processzorának hétfői színrelépése. Ha valaki a nyáron akar gépet építeni, annyiféle platform és processzor közül választhat majd, amit normális ember fejben sem tud tartani. A változatosság gyönyörködtet a mondás szerint - de a hajdani szerző ezt valószínűleg a nőkre értette.

AZ IGAZI SZUPER 7

Új ALi Aladdin alaplapi chipset ütötte fel a fejét, amely a 7-es számot viseli, és ennek megfelelően Super 7 platformot fog hajtani. Egy ArtX nevű grafikus vezérlő lesz ráintegrálva, ám nem támogat semmiféle gyorsítótárat az alaplapon, azaz például a K6-2-k bizony kénytelenek lesznek beérni a saját kis L1 cache-ükkel a mindennapi működés során. A set ismeri az Unified Memory Architecture-t, azaz a grafikus vezérlő saját lokális memóriájaként tudja használni az

alaplapon elhelyezkedő memória egy részét, persze vannak apróbb megkötések.

Természetesen ez a megoldás a kifejezetten olcsó PC-t vásárlók körében arathat sikert, és semmiképpen sem számít majd Athlon+GTS-gyilkosnak.

CHIP BOOM

A Semiconductor Industry Association (SIA) jelentése szerint a tavaly áprilisi eladásokhoz képest 35,6 százalékkal több chipet adtak el világszerte az idei év megfelelő hónapjában. A szórakoztató elektronikai termékek és a PC-k ugyan hozzájárultak az eladások volumenének rohamos bővüléséhez, ám a kiugró számadat mögötti igazi mozgatóerő a mobiltelefonok piacának félvezető-éhsége volt - többek között a flash memóriák kereslete ugrásszerűen megnőtt az idei év első negyedében (egyébként a mobilok chipfelszívása a DVD-ROM meghajtók magas árának egyik fő oka). A mobil telekommunikációban bizony egyre nagyobb pénz van...

PANA DVD ÁRADAT

Mivel a DVD filmek iszonyatos ütemben fogynak világszerte, a Panasonic (Matsushita) elhatározta, hogy jelenlegi hatmillió diszk per hó gyártási kapacitását az év végéig feltornássza 14 millió lemez/hóra.

3DFX RAMPAGE PLETYKA

Csak nagyon röviden és abszolúte meg nem erősítetten: a 3D Concept nevű német weblap megbízható informátoraira hivatkozva ez év szeptemberére várja az új generációs 3dfx grafikus chip(set), a Rampage bejelentését.

BRIT MOBIL PARA

Nagy-Britannia kormánya fontolóra vette, hogy a jövőben a mobiltelefonokat gyártó cégeket kötelezze a következők készülékeik gyári csomagolásán való feltüntetésére: „a túlzott mértékű mobiltelefon-használat káros lehet az egészségre". A 'túlzott mérték' definíciója kérdéses, illetve a tervezetnek egyéb problematikus pontjai is vannak - a kabinet 12 fős bizottságot hozott létre ezek elsimítására, tehát az angolok komolyan gondolják ezt a dolgot.

LG ELECTRONICS: MF-PD360 MP3 PLAYER

Az eddig megjelenő hordozható mp3 lejátszók tulajdonságaikat tekintve nem sokban tértek el egymástól. Mindegyik legalább 32 MB bővíthető Flash RAM-mal, minimális mérettel és USB támogatással rendelkezett. Ez utóbbi, vagyis az USB a gond az olyan emberek számára, akik rendszergazdai tevékenységüket komolyabb operációs rendszereken kell, hogy ellássák, mint például Windows NT Servereken. Ez ugyanis a számtalan hozzá kiadott Service Pack ellenére sem képes még az USB-t kezelni, így ha valaki a munkahelyén korlátlan sávszélességgel és elegendő idővel rendelkezik ahhoz, hogy az interneten mp3-ak után keresgéljen, sehogyan sem tudja őket feltölteni kedvenc lejátszójába. Az ilyen gondokkal küszködő embereken próbál meg segíteni az LG Electronics legújabb mp3 lejátszója, melynek software-e teljesen NT kompatibilis, sajnálatos módon az általa nyújtott USB támogatás erre az egy eszközre korlátozott. A lejátszó maga tulajdonságait tekintve nemigen tér el a többi hasonló cég által készített terméktől, s így az LG is magáévá tette a minimális 32 MB-os Flash RAM üzletpolitikáját, így mindenképp meg kell venni az upgrade-et, hacsak nem akarjuk folyton ugyanazt a három számot hallgatni. Alapfunkcióit kiegészítendő véletlenszerű lejátszás, számismétlés, előre beállított equalizer módok, valamint gyorskeresés a számokban lehetőségei is vannak. Az ára 170 Font.

tig, tatcom

Az ATI Technologies jóvoltából a PC Guru és a Chip Magazin közös stábja két nap erejéig a Prága melletti SEN hotelben vendégeskedett. A festői szépségű táj és a káprázatos minőségű ellátás oka, hogy az évek óta a nagyobb OEM-ek kiszolgálójaként jelentős bevételeket realizáló cég 2000-ben a játékpiacon is nagy dobásra készül. Bár a kanadai öltönyösök a Rage 128 pro chippel már valós alternatívát készítettek a játékosok részére, azért az ATI kártyák sebessége hajszálnyira ugyan, de mindig elmaradt a nagy vetélytársak (3dfx, NVIDIA, Matrox) egyidejű megoldásai mellett. Ez alól a kifejezetten hardcore gamereknek szánt Rage Fury MAXX már kivételt képzett, ám a dual chipes, 64 MB-os kártya mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Kicsit megkésve startol a piacon, illetve a relatíve magas árnak köszönhetően nem tudta felvenni a versenyt az ez idő tájt mindent ellepő GeForce256 chippel szerelt kártyák tömegével. A meglepő hír a CeBIT-en robbant, mely szerint az ATI új chipje talán az év legerősebb 3D-s fejlesztésnek ígérkezik, nagyon brutális T&L engine-nel, hardveresen támogatott karakteranimációval. A RadeON bemutatása ekkor még elmaradt, azonban május 29-én a régióból összegyűlt újságírók társaságában már tanúi lehettünk az első bétás szilikon valódi erejének. A technológiai újítások ismertetését követően (ezekről a PC Guru korábbi számában már részletesen beszámoltunk) Ed Knight jóvoltából szemrevételezhettük az első Quake3-as teljesítményt. A tesztgépen a jól ismert NVIDIA-s „csodapálya", az Area: 15 demója futott 1024x768-as felbontásban és 32 bites színmélységben. Ez az a bemutató, amely még az NVIDA-sok szerint is túl jól sikerült, azaz a durvább részeknél előfordul, hogy a GF2 GTS hardver is szaggatásokba kezd alatta. Nos, az ATI RadeON ennek megfelelően többé-kevésbé fps kihagyások nélkül pumpálta az Area: 15-öt, bár a nagy lövöldözések közepette a 750 MHz-es Athlonnal támogatott rendszer érezhetően belassult. Azért az szívmelengető, hogy a bétás meghajtók mellett az akció rendesen pörgött a kivetítőn, azaz a számtalan technológiai újítás mellett a kártya most már bizonyítottan a lóerőnek sem lesz híján. Az ATI saját demója, a radiATIon ennél sokkal jobban padlóra küldte a rendszert. Ez majd a dobozba lesz csomagolva, mint annak idején a Futuremark jóvoltából elkövetett emlékezetes elődje. A kivitelezés (tükröződések, árnyékok, magas poligon szám) technikailag lenyűgöző volt, ám az űrhajóban futkosó „RadeON" lánnyal és a felépített állatkerttel szemmel láthatóan a fiatalabb korosztály elkápráztatására törekedtek.

A 32MB-tal szerelt kártyák szeptemberben kerülnek a piacra, míg a MAXX-hez hasonló dual chipes megoldás DualHead kimenettel novemberben lesz elérhető. Addig is figyeljétek a PC Gurut, hiszen hamarosan részletes teszttel jelentkezünk az első végleges szilikonok egyikének birtokában.

shoebaron

RADEON PARTI

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki!!!

Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4 • H-P 15-21, Sz-V 14-20

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok
ASUS, ATI, Vodoo3 videókártyák
Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása.

WEB lap tervezés!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

50,000 Ft feletti átépítés vagy Internet előfizetés és modem vásárlása esetén a hirdetés felmutatóinak a munkadíjat elengedjük !!!

PROFI monitor, nyomtató, notebook és egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest Podmaniczky u. 29 Tel / Fax : 311 - 5456

WWW.LSCOMPUTER.HU — Rendeljen most!

BP. VI. KER. ZICHY J. U. 43.
TEL/FAX: 353-2592

SHOP
- 14"-OS VGA MONITOR 6.000 FT-TÓL
- 14"-OS SVGA MONITOR 14.000 FT-TÓL
- 15"-OS SVGA MONITOR 18.000 FT-TÓL
- PENTIUM KONFIGURÁCIÓ 30.000 FT-TÓL
- PENTIUM II. KONFIGURÁCIÓ 75.000 FT-TÓL
- ÚJ KONFIGURÁCIÓK ÖSSZEÁLLÍTÁSA NAPI ÁRON
- LÉZERNYOMTATÓK 20.000 FT-TÓL
- TINTASUGARAS NYOMTATÓK 14.000 FT-TÓL
- EGYÉB ÚJ ÉS HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ELADÁSA
- SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK ÉS ALKATRÉSZEK FELVÁSÁRLÁSA
- SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS
- SZAKTANÁCSADÁS

NETWORK GAME CENTER
CLUB & SHOP

CLUB
- ELKÜLÖNÍTETT BOXOK
- 10 HÁLÓZATBA KÖTÖTT PII -ES GÉP
- 17"-OS MONITOROK
- VOODOO 3 KÁRTYÁK
- MS INTELLIMOUSE EGEREK
- FEJHALLGATÓK - JOYSTICKOK
- TÖBB MINT 40 JÁTÉK
- 3 FÉLE TAGSÁGI KÁRTYA
  BLUE CARD 1000 FT - 300 FT/ÓRA/GÉP
  RED CARD 2000 FT - 250 FT/ÓRA/GÉP
  GOLD CARD 4000 FT - 200 FT/ÓRA/GÉP
  TAGSÁGI NÉLKÜL - 400 FT/ÓRA/GÉP
- ÉJSZAKAI GÉPBÉRLÉSI LEHETŐSÉG 1500 FT/FŐ/ÉJSZAKA (MINIMUM 4 FŐ)
- TELEFONOS GÉPFOGLALÁSI LEHETŐSÉG

WWW.NGC.CO.HU
NGC@PC5STUDIO.HU

MIKLAND :-)
COMPUTER

MINŐSÉG MINDENáron!

Intel Celeron-2 566Mhz FCPGA CPU (akár 850 Mhz-en)	29.900,-
AMD K7-1000Mhz!!! Athlon CPU	319.900,-
64MB SDRAM PC100/133(noname,Hyundai,LG,Micron,IBM)	11.900,-
128MB SDRAM PC100/133(noname,LG,Micron,Winbond)	24.900-tól
128MB RAM RAMBUS 800Mhz!!!	149.900,-
Asus V7700 Geforce2 GTS 32MB AGP vga BOX	88.900,-
MATROX MARVEL G400+TV tuner BOX	65.900,-
PLEXTOR 8x/4x/32x IDE CD újraíró BOX+Software	52.900,-
Sony 8x/4x/32x IDE CD újraíró	43.900,-
YAMAHA 8x/4x/24x SCSI CD újraíró	50.900,-
Maxtor 40GB IDE HDD AV ATA/66 7200rpm	69.900,-
IBM 9.1 GB Ultra2Wide SCSI HDD	48.900,-
19"MAG 810FD monitor (Sony FD Trinitron képcsővel)	153.900,-
Yamaha hangszórók teljes választéka	-10%

A hosszú átfutási idő miatt, az áraink csak irányadóak, az aktuális árakról érdeklődjön! Nettó árak!

YAMAHA, PLEXTOR, AGP

Már 11 vonalon!

Tel: 375-3716, 488-7690,-91,-92-93-94-95
Fax: 214-5183, 488-7697
Szerviz: 375-3735, 488-7696
On-line árlista: www.mikland.hu
Faxbank:233 666/1650#
1012 Budapest, Attila út 117.
H-CS: 10-18h P: 10-16h Sz: 10-14h

Tetszőleges konfigurációk összeállítása 3% árengedménnyel!

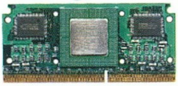
OLD MAN

Tuningműhelye

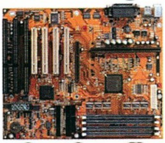
SaKs

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

TRANS-AM

elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

14" Licom SVGA 3 év garancia	29.600,-
15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.200,-
10,2 Gb Quantum winchester	23.200,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.200,-
Pentium II 466 A Intel Celeron CPU	25.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	160,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	192,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**124.000,-**

Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Pentium 200 MMX + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül **52.000,- + áfa**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

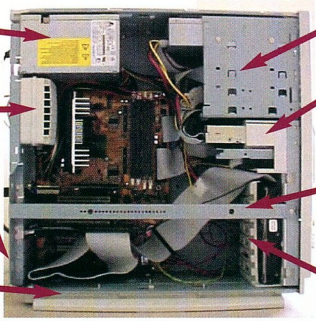
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

FEFO Computer

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonómikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Ismerje meg Ön is a FEFO Scienic, Dexter, Basic PC-ket, és NETiX, INTiX szervereket!

- speciális hűtésű FEFO ATCX ház
- zajcsillapító műanyag burkolat
- 100.000 óra MTBF, CE tápegység
- azonnali rendelezésre állás (S3) állapot (Intel® Instantly Available PC Solution)
- hardveres titkosítás támogatás
- távoli menedzselhetőség
- hardver állapot figyelés
- 3 év garancia, ISO9002 PC gyártás

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.



FEFO Dexter PC és IntiX M szerver

Dexter DE

Bővíthető PC otthonra kiváló multimédiával

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 64 – 768 MB PC100 RAM
- 4.3 – 20 GB HDD, 44x CDROM
- Abit alaplap, 32MBVGA,SB 4x hang

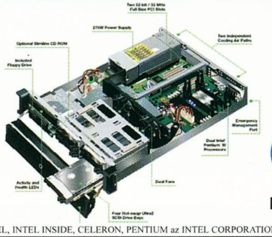
149.900,- +áfa - tól

IntiX E

2U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Intel® Pentium® III processzor
- 128MB – 2GB ECC RAM
- 9 – 144 GB Hot-swap HDD, FDD
- 4x Hot-swap HDD, LAN
- Intel menedzsment és felügyeleti system

669.900,- +áfa - tól



intel inside pentium®!!!

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

további információk és árak
www.fefo.hu

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

ERICSSON R320S

Miközben a hazai mobilszolgáltatók a 7110-es piaci bemutatkozása kapcsán megpróbálták felhívni a fogyasztók figyelmét a kommunikáció legifjabb fajtájára, az Ericsson-hívők kénytelenek voltak a Chatboarddal és az FM rádióval vigasztalódni, hiszen a piac jelentős részét kezében tartó Svéd óriás az MC 218-at leszámítva egyelőre nem kínált hordozható megoldást a WAP-os szolgáltatások (Wireless Applications Protocol) eléréséhez. Ennek és a 7110-es osztatlan sikerének köszönhetően az év első felében a Nokia háborítatlanul uralta a WAP-os megoldások szegmensét annak ellenére, hogy időközben a Timeport széria keretében a komoly vetélytársnak számító Motorola is „vízbe dobta" az újszerű szolgáltatást támogató modelljét. Kicsit megkésve ugyan (biztos a hagyományos értékként őrzött kisméretű kijelző elhagyása tartott ilyen sokáig), de még mindenképpen a WAP bevezetésének és elterjedésének igen kezdeti szakaszában az Ericsson megoldása is megérkezett a gyerekcipőben járó mobil internetes szolgáltatások kiaknázására. Az R320s hamarosan kapható lesz a honi mobiltelefon-szolgáltatóknál, így reméljük, hogy a kiskereskedelmi értékesítést megelőzően jó hasznát veszitek majd az alábbi tesztnek.

A KÉMTELEFON...

Külsőre a telefon a T28-as jól bevált értékeire épít, azaz továbbviszi a méretről és a formáról alkotott szilárd Svéd elképzeléseket. Mit is jelent ez? Gyakorlatilag azt, hogy az R320s a nagy kijelző és a figyelemre méltó készenléti idő ellenére oldalról szinte alig látszik, illetve a súlya sem jelentős. Igaz, hogy az akkumulátor kissé kilóg a lapszerű formatervezésből, de ennek az összhatása a telefon megjelenésére cseppet sem zavaró. Ugyancsak megtartották a jókora antennát a vétel biztosítására, ám az feltétlen előny, hogy a gombok méretét a kényelmes használat érdekében érezhetően megnövelték. Sajnos a kiemelkedően vékony forma és a kissé szögletes kialakítás ára rögtön a kézbevételt követően jelentkezik: a telefon nem igazán simul a tenyerünkbe, az első pár alkalommal a fogása kifejezetten kényelmetlen. Később a „vágó" érzés redukálódik az elviselhetőség szintjére, egy hetes használatot követően pedig teljesen hozzászokunk az ergonómia szempontjából nem kifejezetten örvendetes külsőhöz. A kezelő felület a jó minőségű és a kellő távolságra helyezett alapgombokon felül rendelkezik pár érdekes újítással. E közül kettő a menükben való navigálást segíti, a harmadik pedig „hotkey" a hangrögzítés eléréséhez. Utóbbi részletes magyarázatot nem igényel, egyszerűen segít, hogy ezt az új funkciót könnyen és gyorsan aktiválhassuk a telefon előlapjáról. A navigálást koordináló kurzorvezérlő ennél érdekesebb, hiszen ezen a hagyományos megvalósítástól eltérően a felfelé és lefelé irányok közös billentyűre kerültek. Az oldalsó gombokkal kiegészítve a végső kialakítás felveszi az átlagos hüvelykujj formáját, így szükségtelen folyamatosan felemelni a kezünket a megfelelő irányok elérése érdekében. A döntés kézenfekvő megoldás, egyetlen hátránya, hogy némi csúsztatást azért igényel használat közben (nyilván az eltérő méretű kezek miatt ezt nem lehetett teljesen pontosan belőni), ellenkező esetben a beviteli eszköz a függőleges mozgást nem feltétlen érzékeli. A modell bal oldalán, szemben az infraporttal különleges billentyű árválkodik. Fölfelé és lefelé lehet csúsztatni, elsőre pedig csak annyit árul el magáról, hogy előhívja az állapotjelzőt, amelynek révén tudomást szerezhetünk a napi dátumról, az éppen aktív profilról, illetve a telefon készenléti idejéről. Később a kurzor kiegészítéseként jó hasznát vehetjük a megfelelő menüpontok elérése érdekében, ám csak akkor kifizetődő a bal kezünket „áldozni rá", ha jó sok elintézni valónk akad a rendszer adatai, beállításai között.

Akár csak a formai elemeket, az R320s a beépített szoftvert is a T28-astól örökölte a végeredmény szempontjából azzal a nem lényegtelen különbséggel, hogy a nagy testvér a megnövelt kijelzőjének köszönhetően sokkal komfortosabban képes visszaadni a fejléces menü kidomborodó előnyeit. Bár elsőre pár elhelyezés számunkra súrolta a logikátlanság határait, azért azt kénytelenek voltunk elfogadni, hogy bizonyos kultúrákban illetve a megcélzott fogyasztói réteg tekintetében nem feltétlen a szöveges üzenetek küldése és fogadása a legjobban menedzselt témakör. Persze nincs ezzel sem semmi baj, hiszen a telefon az összes létező és felmerülő igényt kielégíti, csak teszem azt, érthetetlen, hogy az üzenetek menüpont alatt a hangposta hívás és a bejövő üzenetek elérési pontjai miért előzik meg az SMS írást. De mondom, ez csak szemléletbeli különbség, ami aligha róható fel hibaként. A szoftver sebessége viszont feltétlen dicséretet érdemel, az adatokat kezeli kellően gyorsan kezeli szemben sok telefon, illetve a nagy vetélytárs helyenként kissé lassú programjával. Ezt csak fokozza, hogy az egyes menüpontok az almenükön belül számozva vannak, így ha valaki megjegyzi az általa sűrűn használt funkciókat, a jobbra nyíl és a megfelelő számkombináció segítségével szinte pillanatok alatt eljuthat a kívánt részhez (teszem azt a 6. menü 8. alpontjához). Esetleg ha az kényelmesebb, megszerkeszthetjük a saját almenünket, amelyben csak a számunkra lényeges pontok szerepelnek. Kár, hogy ebben az esetben nem lehet az összes többi letiltani a kijelzőről.

A számtalan, ma már ebben a kategóriában alapkövetelménynek tekinthető szolgáltatás mellett (csoportok meghatározása, profilok készítése, naptár stb.) a készülék saját memóriáján tárolt hangjegyzet igazi kuriózumnak számít. Mielőtt rátérnénk az ismertetésére, szeretnénk megemlíteni, hogy a R320s végre hibátlanul kezelte a hangazonosítókat, azaz a felismerés jól, pontosan és gyorsan működött. Ezek alapján nagyon be lehet lelkesedni a korábbi modellek révén feleslegesnek titulált hívás-kezdeményezési módra. A kezelő felületről a „yes" gomb folyamatos nyomva tartása eredményezi az előre eltárolt hangminta „másának" bekérését, majd a felismerési fázist követően a telefon elkezdi tárcsázni a számot. A módszer gyors, nem számítva az utoljára tárcsázott számok ismétlését a leggyorsabb módszer arra, hogy bárkit elérjünk a telefonkönyvünkből. Kicsit szokatlan, de ha a technológia ilyen kiemelkedő implementációjával találkozunk, érdemes áttérni a használatára. Más kérdés, hogy nyilvánosan ki mennyire szeret neveket

mondogatni a telefonjának, de biztos, hogy ez is csak megszokás kérdése, hiszen az egész hordoz magában némi high-tech beütést.

Visszatérve a hangjegyzetkészítéshez, joggal merül fel a kérdés, hogy milyért is van szükségünk erre a mobiltelefon kapcsán? Nos, míg rendes esetben a funkció a külvilág zajainak felvételére szolgál, azaz egyszerű diktafonként működik, valóban csak egy említésre méltó extra tulajdonság. Azonban az már felettébb érdekes lehetőség, hogy a beszélgetéseinket is rögzíthetjük, és visszajátszhatjuk. Az időlimit mellett - amely erősen a minőség függvénye - az egyetlen megkötés, hogy csak a saját hangunkat vagy a kommunikáció másik szereplőjének hangját tárolhatjuk el. Tehát nem a párbeszédet, csak a beszélő felek egyikének a hangját. A kezelése gyerekjáték: ha épp beszélünk a telefonon és elérkezetnek látjuk az időt a felvétel megkezdésére, egyszerűen csak folyamatosan le kell nyomnunk a hangjegyzet „hotkey"-ét és tudomásul vennünk, hogy a rögzítés megkezdődött. Aztán az már mindenkinek a saját lelkiismeretén múlik, hogy mire is használja ezt az egyedi szolgáltatást: emlékeztetésre, szórakoztatásra, zsarolásra...:)

WAP.TESZT.HU...

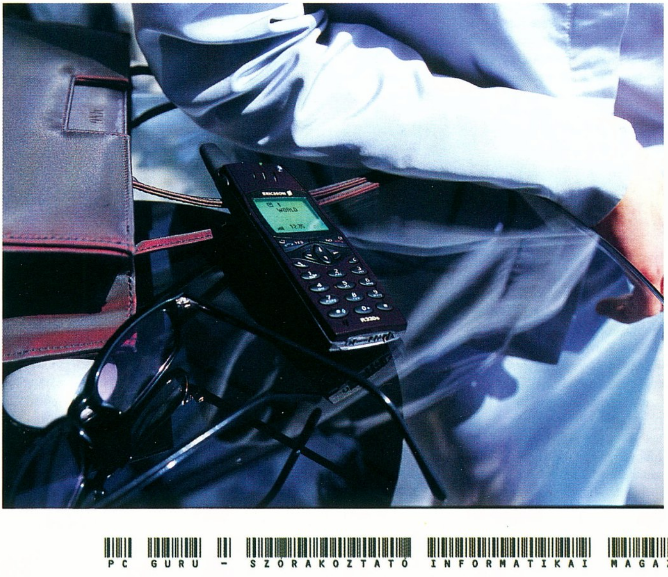
Pár hónap már eltelt azóta, hogy a 7110-est teszt kapcsán körbejártuk a WAP-os szolgáltatások kezdetleges lehetőségeit. Igazság szerint azóta nem éreztük égető szükségét a szolgáltatás rendszeres használatának, ám figyelemmel kisérve a folyamatosan bővülő lehetőségeket, nem marad kétségünk, hogy a jövőben a mobiltelefonokról gyakorta létesítünk majd internetes kapcsolatot. A R320s igen összetett menüvel rendelkezik a szükséges beállítások eltárolására, ami elsőre talán el is riaszthatja a WAP-ra éhes, ám kellő ismeretekkel nem rendelkező felhasználót. Szerencsére ezek javát a kommunikáció létrejöttéhez nem szükséges megadnunk, illetve örömteli fejlődés, hogy a mobilszolgáltatónknál már készségesen eligazítanak a felmerülő nehézségek esetén. Erre jó példa, hogy az R320s a gateway IP címnél csak három számot hajlandó elfogadni az utolsó mezőben is, míg az általunk ismert számsor ebből csak kettőt tartalmazott. A Pannon tudakozóban már találkoztak a nehézséggel, és némi várakozást követően a megoldás birtokába jutottunk. Az már csak hab a tortán, hogy az adatforgalmat a kártyára a telefonos kérést követően pár órán belül ingyenesen aktiválták, ami jócskán meglepő volt a korábbi 2-3 napos várakozási időt és nem elhanyagolható bejelentkezési költséget szem előtt tartva (ezt egyelőre a többi szolgáltatónál még nem volt időnk tesztelni, de vélhetőleg ők is megtették már a szükséges változtatásokat). Látszik tehát, hogy a WAP már nem misztikus jelenség, kis segítséggel és az elkerülhetetlen adathívási tarifa megfizetésével bárki könnyedén csatlakozhat a böngészéshez. Bár még mindig nem olcsó információszerzési forma, azért a hétvégenkénti kedvezményes 12 forint/perces tarifa esetén már megfontolhatjuk, hogy rohangálunk moziműsorért, vagy függetlenül attól, hol is vagyunk épp, körülbelül két perc alatt megnézzük az erre a célra létesített .wlm oldalt. Merthogy ez a futurisztikus szolgáltatás már itthon is hiba nélkül működik, bár a mozik telefonszáma még nem hívható közvetlenül a szövegre „klikkelve". Ennél már csak a legnagyobb hazai webalapú mailszerver-szolgáltató, a freemail WAP-os rendszerének üzembe helyezése jelentett megdöbbentőbb haladást. Ezentúl akár a Balaton közepén vitorlázó hajó fedélzetéről is megnézhetjük a freemailes postafiókunkat, illetve válaszolhatunk a beérkező levelekre. A wap.freemail.hu a lehetőségekhez képest stabilan és gyorsan működött; ha ellenőriztük a mobiltelefonról elküldött leveleket a www alapú felületen, szinte azonnal tapasztalhattuk a két rendszer nagyfokú integráltságát.

ELEGANCIA VAGY KÉNYELEM? AVAGY MIRŐL WAP-OZZUNK...

Összességében az R320s az eltelt egy hét alatt kellemes benyomást tett ránk, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy tényleg kellett ennyi idő, hogy a 7110-es szoftverét feledve belerázódjunk az Ericsson ettől kissé eltérő megvalósításaiba. A két WAP-os mobil tudása szinte megegyezik, bár az Ericsson esetében extraként kapjuk a hangjegyzet funkciót, a kódmemóriát, az infra porton a PC-vel kommunikáló belső modemet, illetve a hanghívás tökéletes kivitelezését. A Nokia esetében viszont a beviteli rendszer gördülékenyebb (a naviroller érdeme, hogy a lenyomásával beléphetünk a menükbe is, így egyetlen gombbal szinte mindent elérhetünk), a naptár funkció letisztultabb, illetve a szoftver elemeinek egymáshoz való kapcsolódása is jobban kidolgozott. A fej-fej melletti küzdelemnek tehát nincs egyértelmű győztese egészen addig, míg el nem jutunk a külső megjelenéshez. Mivel a R320s és a 7110-es formatervezése merőben más értékeket hordoz, úgy gondolom, hogy az első kipróbálást követően bárki könnyen eljuthat a számára kedvező végső döntés meghozatalához. Az árkérdés döntő tényező lehet még, aztán már nincs is más dolgunk, mint rendelni a mozijegyeket, szemmel követni a feladott csomagunk útját, nézegetni a leveleinket. Méltó módon üdvözölni a következő évezredet.

(Érdekes adat, hogy a jövő év közepétől piacra kerülő mobiltelefonok szinte kivétel nélkül fel lesznek készítve a WAP-os kommunikációra, míg ez a szám az év végi modellek esetében 70-80% lesz. 2002-re pedig a felhasználók közel 740 millió WAP képes telefont birtokolnak majd, ám ezek közül valószínűsíthetően „csak" 210 millióan élnek rendszeresen az internetes kapcsolat lehetőségével.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



ROCKFIRE QF - 2000IF

A hardverrovat rendszeres olvasói talán már közelebbi ismeretségbe kerültek a Rokfire márkanévvel, hiszen a tajvani illetőségű cég alsó kategóriás játékvezérlőit, illetve az általuk fejlesztett univerzális meghajtót korábbi számainkban már bemutattuk. Ennek ellenére senki ne kezdjen pánikszerűen memóriafejlesztő gyakorlatokba, ha esetleg a Spártai Harcos, a Tüzes Sárkány, vagy teszem azt, az Ezüst Sólyom nem hagyott maradandó nyomokat az emlékezetében. Megesik az ilyen:). A hallatlanul kreatív marketinggépezet ezúttal szerencsére megkímélte a Rokfire legújabb termékét, így a FFB-es kormányt nem Ádáz Tigris, hanem egyszerűen csak Real Force Wheel néven került a piacokra. Azaz csak fog kerülni, ám a hazai forgalmazó jóvoltából már a piaci bevezetést megelőzően lehetőségünk nyílt arra, hogy megosszuk a tapasztalatainkat veletek.

Külsőre a kormány igencsak egyedi alakot „öltött", nexus szerint az ilyesmi nem más, mint bazári design. Kétségtelen, hogy a kevésbé kritikus szemlélő véleménye alapján is magában hordozza az eltérő kultúra ízlésvilágát, ám összességében nem lehet komoly kifogásunk ellene (persze, ezt a kép alapján szubjektíven bárki gyorsan eldöntheti). Mindenesetre a felépítése nagyon hasonlít a SideWinder FFB Wheeléhez, sőt a bőrszerű szintetikus gumiborításnak hála a fogása valamivel még kényelmesebb is, mint a jól ismert vetélytársáé. Talán az egyetlen jelentős különbség közöttük, hogy a RFW kézi váltóval is rendelkezik.

A kicsomagolást követően hamar kiderült, hogy a COM portos csatlakozó csak kiegészítő lehetőség az USB-s megoldás mellett. Ennek köszönhetően az irányító könnyen és gyorsan telepíthető, bár a meghajtó szoftvert manuálisan kell hozzáadni a játékvezérlők listájához. Amennyiben ez megvan, az első kört már le is futhatjuk a tulajdonságok között fellelhető tesztek segítségével. Elsőként ekkor tudatosult bennünk, hogy a kormányon 12 „tűzgomb" található, melyek az egyedi megoldásként felszerelt nyolcirányú „hat" kapcsolóval kombinálva tulajdonképpen már több is, mint amire az autós programok kapcsán szükségünk lehet. A „hat" elhelyezése kifogástalan, ha látjuk értelmét a használatának, a jobb hüvelykujjunk segítségével kényelmesen hozzáférhetünk. Érdemes esetleg a körbenézelődést rákonfigurálni, így könnyen és gyorsan ellenőrizhetjük az autó közvetlen környezetét.

Akárcsak a gombok, a szett kiegészítő részeként fellelhető pedál is a minőségi kategóriát képviseli. Az egyetlen gond vele, hogy az ellentartása nem igazán reális, így ezt érdemes lett volna, mondjuk a kétszeresére növelni. Meglepő, mondhatni nosztalgikus megoldás a rögzítéshez alkalmazott tapadókorong-négyes, ám az általunk használt asztalon tökéletesen megállta a helyét. Azért a biztonság kedvéért a csomagolás néhány komolyabb tartócsavart is magába foglal, így a stabilizálás során a csúszósabb borítással lefedett tartóalkalmatosságok sem okozhatnak nehézségeket.

Visszatérve a tesztekre, a dübörgő motor erő-visszacsatolásos szimulációja, illetve a többi előre beprogramozott különleges effektus pár perc erejéig szinte gyerekes örömöt kölcsönzött az arcunkra. A digitális hatásokat az Immersion TouchSense technológiája alakítja fizikai érzéssé, akárcsak a megoldás jelenlegi csúcsimplementációjaként elhíresült Logitech FFB Mouse esetében (persze a professzionális eszközöket leszámítva). Érdekesség, hogy a játékipar szereplői mellett az Immersion hardver-szoftver kombinációja az oktatásban, az orvosi eszközök terén, illetve a NASA szimulátoraiban is feltűnik. (Az utolsó licencszerződés alapján a közeljövőben a BMW fog a TouchSense felhasználásával forradalmian új kezelő felületet építeni, bár a megvalósítás mikéntjét egyelőre teljes homály fedi.)

Természetesen a beépített tesztek kipróbálása után elérkezettnek láttuk az időt, hogy kiguruljunk az utcára élőben megtapasztalni, hogy a kormány vajon mire is képes a kedveltebb autószimulátorok nyüstölése közben. A Driver és a Test Drive 6 mellett a NFS sorozat még teljes pompában ragyogó részét a High Stakest telepítettük a GeForce 2 GTS tesztből visszamaradt ideiglenesen megépített konfigurációra. (Nem is tagadom, hogy a Porsche Unleashed nem igazán lopta be magát a szívünkbe. Valahogy az egész sorozatra jellemző igényesség veszett el a sokadik részre, holott a játékélmény gyakorlatilag nem csorbult.) Ennek köszönhetően a sebességgel nem sok gondunk akadt, ráadásul az irányítás minősége sem szolgált kivetnivalókkal. Továbbra is a NFS nyújtotta a fizikai érzetek legszélesebb skáláját, azaz az autó rázkódott, csapódott, gyűrődött, többé-kevésbé valós élménnyé változtatva az otthoni szegényes, ám felettébb biztonságos körülményeket. A Driverben a parkolóházas „keménykedés" bizonyult a legszórakoztatóbbnak, míg a bétás állapotban lévő Test Drive 6 felháborítóan pocséknak tűnt. T&L támogatás és FFB-es joykezelés ide vagy oda, ez a sorozat már kezd egyre komolytalanabbá válni.

Röviden összefoglalva a Rockfire vezérlője a FFB-es hatások tekintetében valahol a középmezőnyben helyezkedik el: nyers erőben az Act Labs bivalyerős motorja tesz túl rajta, a hatások részletességében pedig a Logitech alaposan kidolgozott technológiája. A lemaradás azonban mindkét esetben hajszálnyi, így bátran ajánljuk azoknak, akik el tudják fogadni a külsejét, és nem törekszenek feltételen a fenti szélsőségek maradéktalan élvezetére. Különösen vonzó alternatíva a felettébb jól pozícionált tucatnyi „tűzgomb" és a piacon egyedülálló megoldásként bemutatkozó nyolcirányú hatkapcsoló.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

Kelly-Tech
Tel.: 350-1246

GUILLEMOT FFB JOYSTICK

Az erő-visszacsatolásos joystickok piacán jelenleg a Microsoft és a Logitech vívja eddig eldöntetlen harcát, ám kicsit jobban kitekintve a játékipar eme szűk szegmensére azért az tisztán látszik, hogy véres küzdelemről aligha számolhatunk be. A szoftveróriás vezérlője annak idején messze megelőzte egyetlen vetélytársát, így nem meglepő, hogy pár hónappal ezelőtt már az egymilliomodik SideWinder FFB Pro is gazdára talált. Az „elvesztegetett" időt a Logitech-nél a saját engine tökéletesítésére fordították, így sikerült kiemelkedőt alkotniuk a hatások részletességének visszaadásában. Ettől eltekintve a két termék nagyon hasonló minőséget képvisel közel egyező áron, így felettébb örvendetes, hogy a piaci választék tovább bővül a Guillemot FFB-es joystickjével. (Érdekesség, hogy a francia székhelyű cég a február 29-ével záródó negyedévben rekord nettó árbevételt ért el, amely 84%-kal magasabb az előző év hasonló eredményéhez képest.)

Felhőtlen örömünket némileg visszafogta, hogy a Thrustmastert is a szárnyai alá vevő, sőt már a FFB-es kormányok terén is kiemelkedőt alkotó Guillemot-nak jelenleg nem sikerült kellemes meglepetést okoznia. Az alapelgondolás szerint a különleges formatervezésnek hála a joystick mind a jobb-, mind a balkezesek számára kényelmes fogást biztosít. Ennek megfelelően teljesen szimmetrikus külsővel rendelkezik, ami a kipróbálóban a harmonikus benyomás ellenére is hamar ellenérzéseket fog kelteni.

A sokat sejtető tekintélyes külső és az igen jó minőségű borítás ellenére a joy fogása enyhén kényelmetlen, különösen a hüvelykujj számára. A kar is valahogy túl nagy, összességében szinte érthetetlen, hogy miképp sikerült ezt a hibákban bővelkedő külsőt végleges megvalósításnak elfogadni. Ettől eltekintve figyelemre méltó, hogy a masszív talapzaton és a karon 12 tűzgomb található, amely a vetélytársak „nyolcas" megvalósításához képest sokkal kedvezőbb alternatíva. A konkrét teszt során ennek igen jó hasznát vettük, különösen a Starlancer felejthetetlen űrcsatái közepette. Mivel a programot napok óta SideWinder FFB Próval nyüstöltük, az összehasonlítás során nagyon könnyű dolgunk volt. Az erő-visszacsatolások terén jelentős eltérést nem tapasztaltunk, ám az csak a Starlancer magával ragadó hangulatának volt köszönhető, hogy hosszabb-rövidebb időre a spártai forma is elkerülte a figyelmünket. Említésre méltó még, hogy a tervezőknek a kormánylapát funkciót is sikerült felvarázsolniuk a „hat" alá, holott ez eddig bevett szokásként az összes joyon a kar elforgatásával volt elérhető. Részünkről az újítás szükségszerűsége a kipróbálást követően erősen megkérdőjelezhető.

A bundle a teljes Incomingot tartalmazza, illetve a driver betekintést nyújt az iForce Studio által elérhető különleges hatások eltérő változataiba. Említésre méltó még, hogy a joy USB-s, illetve, hogy a meghajtója jól megfért (azaz korrektül működött) a szintén USB-s egér és a SideWinder Game Controller mellett is. Ennek ellenére nyugodt szívvel csak jelentős árkülönbség esetén tudnám ajánlani.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX
Herta Kft.
Tel.: 322-2232

VIDEOLOGIC DIGITHEATRE DTS

A CeBiten debütált Videologic DigiTheatre DTS 5.1-es hangszórókitt első szériája nemrégiben került le a gyártósorról. A magyarországi forgalmazónak szerencsére sikerült elcsípni egy tesztpéldányt, amelyre azonnal rávetettük magunkat.

A DigiTheatre DTS a Dolby Digital hangszabvány mellett a DTS (Digital Theater System) szabványt is ismeri. A dekódoló és vezérlő elektronika közös dobozba került a 25 Wattos középsugárzóval. A szintén 25 Wattos szatelitsugárzók megegyeznek a Sirocco Crossfire esetében használt kétutas – 3 colos és 10 mm-es Audax hangszórókkal szerelt – szatellitekkel. A rendszer „erejét" a fadobozos, 8 colos hangszóróval szerelt mélynyomó adja. A szatellit és a melynyomó hangszórók textilborítású előlapja levehető. A kényelmet a teljes funkciós infravörös távirányító biztosítja.

A DVD esetében a Dolby Digital hangkódolás terjedt el, mivel DTS hang alkalmazásakor nagyon sok kompromisszumot kell kötni. A hang tárolásához sokkal nagyobb helyre van szükség, mint a DD változatnál (kevésbé van tömörítve, így persze sokkal jobb minőségű), így a lemezről le kell hagyni extrákat, a többnyelvű szinkron-hangsávokat és a feliratokat is. A tengerentúlon viszont egyre több DTS hangkódolású DVD film jelenik meg, melyek hangja jobb a DD-nál.

Nagy gondban voltunk a rendszer tesztelésével kapcsolatosan, de szerencsére sikerült szereznünk egy DTS bemutató lemezt. Egyvalamiben mindenki egyetértett: a DigiTheatre DTS nem okozott csalódást, és nem véletlenül lett tesztgyőztes megannyi külföldi szaklapban és webes magazinban. A szatellitek hihetetlenül tisztán szóltak, és a méretük ellenére hangerejük is elég meggyőző volt. A mélynyomó valami egészen durva hangerőt produkált (gyomorból hallottuk), személy szerint még nem hallottam ennél jobbat ebben a kategóriában. Az egész rendszernek hihetetlenül jó tere volt. Egy biztos, a DigiTheatre DTS tényleg profi berendezés, a hangja pedig vetekszik a komolyabb házi mozi rendszerekkel.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX
Herta Kft.
Tel.: 322-2232

MINDENT BELE

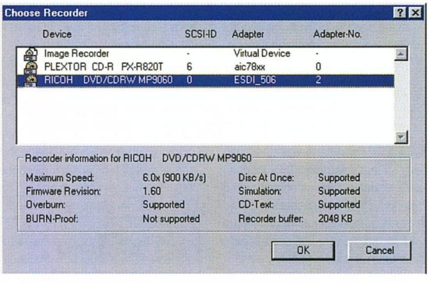
(KOMBINÁLT CDRW ÉS DVD-ROM MEGHAJTÓK TESZTJE)

UNIVERZÁLIS, TEHÁT OLCSÓBB

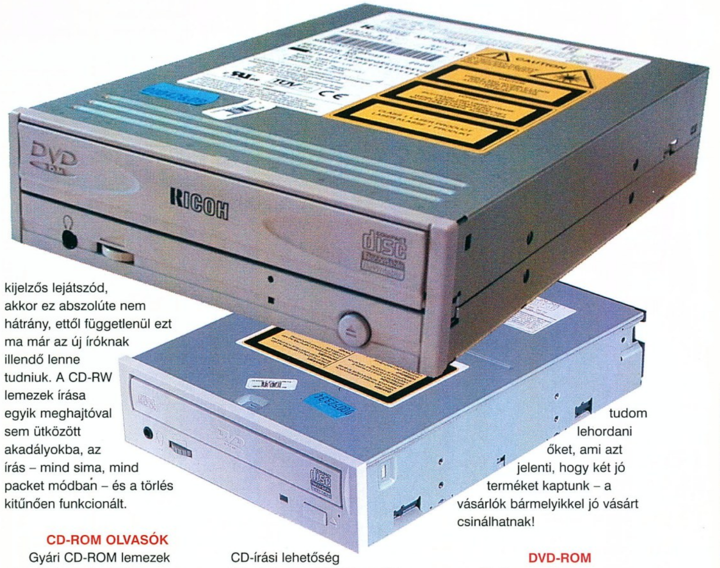
Ha tetszik, ha nem, a dolgok változnak. Újabb és újabb technológiák, találmányok törnek be kicsiny PC-nkbe, meglévő – drága pénzen vásárolt –, csúcsminőségű hardvereink négy hónap alatt a toplista aljára szorulnak. Minden egyes technikai újítás új szoftvereket igényel, de biztos lehetsz benne, hogy minden új alkalmazás alá a meglévőnél erősebb, gyorsabb és sajnos drágább vas kell – ördögi kör! A számítástechnika varázsa, a folytonos és egyre gyorsuló fejlődés iszonyatos tempót diktál. Valójában nem muszáj lépést tartanod –a választás lehetősége szíved joga –, de ha jobb híján távolról figyeled az újdonságok bejelentéseit, esetleg megkockáztatod a végleges lemaradás fenyegető rémét. Hazánkban ez különösen kegyetlen kérdés, hiszen piaci integrálódásunk folytán minden elérhető, mi szemnek s szájnak ingere, de az átlagkeresetek fényében nem igazán lehetséges, hogy PC-d tartozékait maradéktalanul és mindig a legújabb típusokra cseréld. Nem is ez a cél, hiszen több okból sem ajánlatos minden új terméket elsőként kipróbálni (fizessék meg mások a tanulópénzt), de azért jó lenne, ha a CD-író, vagy valamelyik jobb videokártya ára nem lenne egyenlő az átlagos család másfél havi összes munkabérével. Fanatikusok persze hátrányban, hehe, ha belső késztetést érzel a legjobb, legújabb cuccok birtoklására, akkor nem árt két-három jövedelemforrás. Esetleg a gazdag nagybácsi is elegendő lehet, mint szponzor, lottóötös sem jöhet rosszul (és talán elég is lesz a Voodoo7 kártyára). Ezt csupán azért mondom el, mert most kivételesen olyan, még igencsak újdonságnak számító terméktípusra szeretném a felhívni a figyelmeteket, amely kivételesen anyagi és kényelmi szempontok szerint is pozitív tulajdonságokat birtokol. Szerencsére az univerzális megoldások korát éljük. A többfunkciós eszközök megjelenése valamelyest kompenzálja az említett fejlesztési mókuskerék költségeit. Az új termékek sokoldalúbbak, tehát több feladatra használhatók, így összességében olcsóbban megúszhatjuk az elkerülhetetlen fejlesztést. Az univerzális eszközök legfrissebb képviselői azok a CDRW újraírók, amelyek egyben DVD-ROM meghajtóként is képesek funkcionálni. Köztudottan CD-mániákus vagyok, rengeteg meghajtó van a gépemben (főleg tesztelésre, de azért van saját is bőven), szóval én már jóval korábban feltettem a kérdést, miért nem készítenek ilyen „mindent bele!" meghajtókat a helyspórolás érdekében? Ha sokszor kell CD-ket írnod, valamint jelenlegi íródat hamarosan le szeretnéd cserélni, sőt, még nincs DVD-ROM meghajtód sem (és persze, szeretnél már egyet), akkor talán Te is örülni fogsz a kombinált meghajtók megjelenésének. Egyetlen drive minden igényedet ki tudja elégíteni! A választék sajnos még nem túl nagy ebben a termékcsoportban. Azért sikerült két remek meghajtót kapnom a Mistral Computerworld munkatársaitól, így belekóstolhattam, hol tart a kombinált meghajtók fejlesztése, mit kaphatunk a pénzünkért jelenleg. Gyorsan meg is osztom veletek a tapasztalatimat.

RICOH VS. TOSHIBA

A Ricoh hazánkban még ma sem a CD-s termékeiről híres, pedig már nagyon régóta jelen vannak a piac e szegmensében. Jómagam is írtam már Ricoh CD-RW meghajtó tesztet a PC Guru hasábjain A Toshiba név biztosan nem cseng idegenül. Számos remekbe szabott CD-ROM és DVD-ROM meghajtójuknak köszönhetően stabil piaci helyzetnek örvendenek. Mostanában valahogy a nagy átlagos középmezőnybe hullottak vissza, DVD-ROM meghajtóik – valljuk be – kicsit lemaradtak a korábban velük fej-fej mellett haladó vetélytársak termékeihez mérten. Emiatt számomra mindenképpen meglepetésnek hatott, hogy pont ők rukkoltak ki ilyen kombinált meghajtóval. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Samsung is dobott már piacra – méghozzá elsőként - ilyen eszközt, de sajnos egyelőre nem tudtam még teszt erejéig sem a közelébe férkőzni. A Ricoh és a Toshiba viszont itt van, alaposan megvizsgáltam őket. Először nézzük meg, miben különböznek a gyári specifikációk (vagy inkább ígéretek, ehh) szintjén. A Ricoh MP9060A 6x/4x/24x/4x-es drive, tehát 6x-os CD-R írással, 4x-es újraírással, 24x-es CD-olvasással és 4x-es DVD-ROM sebességgel büszkélkedhet – papíron, mert az írási sebességeket leszámítva az ilyen sebességi adatok mindig a legoptimálisabb használati körülményeket feltételezik, illetve a maximálisan elérhető olvasási sebességet jelzik - általában a lemezek külső peremén mért értékekre alapozottan. A Toshiba SD-R1002 4x4x4x24-es meghajtó, tehát CD-R lemezeket „csak" 4x-es sebességgel képes maximálisan égetni, gyári értékeit tekintve minden másban megegyezik a Ricoh színeit képviselő eszközzel. Olybá tűnik, a Ricoh máris kapott egy plusz pontot, a 6x-os CD-R írás 6 perc spórolást jelent a 4x-es írási sebességhez képest. Én azt mondom, a 6x-os írás ma már kezd alapkövetelmény lenni, de azért ilyen gyorsan ne törjünk pálcát a Toshiba felett – nézzük meg, hogyan bizonyítanak a papírformától eltekintve a valós életben! Mindkét drive ATAPI csatolású, és a teszt hitelességének kedvéért teljesen azonos környezetben vetettem alá őket a különböző vizsgálatoknak, így azt hiszem, igen objektív képet alkothattam róluk. Secondary Master pozícióban telepítettem fel őket. A telepítés kicsit túlzás, hiszen csak a kábelek megfelelő illesztése, és a meghajtók hátoldalán található (mindkét esetben korrektül dokumentált) jumperek beállítása volt a feladat, ami nem bonyolultabb, mint bármely ATAPI CD-ROM meghajtó



üzembe helyezése. A Windows 98 SE minden malőr nélkül felismerte a hardvereket, egyedül a DMA opció beállítását kellett elvégezni, ami ugye a megszokott újraindítási procedúrát vonja maga után (de utálom!).



CD-ÍRÓK

Látszik, hogy a Ricoh drive előbb jelent meg, minden populáris CD-író alkalmazás felismerte és kitűnően kezelte. A Toshiba drive csak a WinOnCD és a Nero programmal volt használható, sajnos a CDRWIN nem ismerte fel, a DiscJuggler pedig – hiába látta, mint kompatíbilis meghajtót – nem tudott vele írni. Sajnos mindkét egység aránylag magas CPU kihasználtsággal üzemel, ez részben az ATAPI illesztésnek tudható be, de az eddig általam ismert ATAPI írók közül ezek voltak a legjobban erőforrás-felzabálók. Nem nagy tragédia, kicsit jobban figyelni, mi mindent akarunk futtatni írás közben, illetve a Ricoh meghajtó 6x-os csúcssebességét használva fokozottan óvatosságra intek mindenkit. CD-íróként nem nagyon tudtam minőségbeli különbséget felfedezni közöttük. A használt CD-R lemezekre (volt közöttük jobb-rosszabb vegyesen) nem tűntek allergiásnak, Audio lemezek írására mind a két meghajtót szigorúan csak 2x-es sebességgel ajánlom, mert felfedeztem egy-két – igaz apró – bakit a 4x-es (illetve a Ricoh esetében a 6x-os) írások után. Persze azt azért alaposabban meg kell vizsgálni, ki tudja, lehet, hogy pont nem találtam meg a kedvenc lemezüket, amelyre csúcssebességen is hibátlan Audio anyagot képesek égetni. Sajnos a Toshiba nem támogatja a CD-TEXT formátumot sem olvasás, sem írás terén, ezért itt megint hátrányba került egy picit. Ha nem írsz sok Audio-CD lemezt és/vagy nincs CD-TEXT kijelzős lejátszód, akkor ez abszolúte nem hátrány, ettől függetlenül ezt ma már az új íróknak illendő lenne tudniuk. A CD-RW lemezek írása egyik meghajtóval sem ütközött akadályokba, az írás – mind sima, mind packet módban – és a törlés kitűnően funkcionált.

CD-ROM OLVASÓK

Gyári CD-ROM lemezek olvasásakor mindketten kiegyensúlyozottan, mondhatni fej-fej mellett teljesítettek, a szekvenciális tesztek alapján a két drive teljesítménye azonos. A valós használatot kicsivel jobban tükröző véletlenszerű olvasások és fájlmásolások viszont több okból is a Toshiba oldalára billentették a mérleg nyelvét. Egyrészt a sok apró fájlt tartalmazó lemezeket - jobb elérési ideje miatt - érezhetően gyorsabban kezelte, nagyon jó értékeket produkált a legdurvább tesztekben is. Ami nagyon meglepett, az a Toshiba drive hangtalan működése volt. Én még nem nagyon láttam olyan meghajtót, amely ilyen gyors és halk lett volna egyszerre! Mindenképpen pozitívum, sőt, nálam máris behozta azt a kicsinyke hátrányt, amelyet a CD-TEXT formátum kezelésének a hiánya és a lassabb CD-írási lehetőség jelentett a korábbiakban. Még jobban megkedveltem, amikor a CD-RW lemezek olvasására került sor. Ezeket egy árnyalatnyival lassabban kezelte, mint a Ricoh, de sokkal egyenletesebben. A Ricoh a használt média típusától függetlenül meglehetősen durva hangokat adott ki. Valószínűleg a kombinált író- és olvasófej olyan nehéz lett ebben a meghajtóban, hogy egyszerűen „megdobálta" az egész miskulanciát, amikor a vad olvasási teszteket nyomattam neki. Itt egyértelműen a Ricoh szorult háttérbe. Viszont kellemetlen volt, amikor megláttam, hogy a túlírt (overburningelt) lemezeket a Toshiba kezeli lassabban, szerencsére hibázás nélkül, de az ilyen lemezek peremén kimondottan lassan olvasott. A Ricoh nem esett kétségbe ilyenkor. A verseny nagyon-nagyon kiegyenlített, de nem baj, mert szinte nem nagyon tudom lehordani őket, ami azt jelenti, hogy két jó terméket kaptunk – a vásárlók bármelyikkel jó vásárt csinálhatnak!

DVD-ROM

Na igen, ez fontos megmérettetés. Sajna – az új meghajtókra jellemzően – RPC2 besorolásúak, tehát mindkét drive régiókötött. A beállítást – az elsőt is beleszámolva - öt alkalommal van módunk megváltoztatni, utána az utolsó területi beállítás marad érvényben. A Ricoh meghajtóhoz már megtalálható a neten a crack, amely elvileg visszaállítja az eredeti állapotot, de ennek működését nem tudtam leellenőrizni – a forgalmazó meg nyilván nem örült volna, ha valami béna programmal kapásból kinyírom a tesztelésre kapott hardvert. Fogadjuk el, hogy egyelőre RPC2 meghajtókról beszélünk. Az élvezetes DVD lejátszáshoz mindenképpen engedélyezni kell a DMA funkciót az ATAPI meghajtók esetében, ezt ne feledjétek! Sajnos a CD-írással kapcsolatban már említett magas CPU kihasználtság most is megmutatkozott, szoftveres alapú lejátszó program mellé csak akkor merem ajánlani ezeket a meghajtókat, ha gyors CPU és relatíve új AGP-s VGA kártya van a gépben. 400-as vagy gyorsabb PII, illetve Celeron, vagy Athlon a minimum, ha mondjuk a PowerDVD-vel szeretnél házimozit készíteni a PC-dből. A hardveres dekóder beszerzése nagyon ajánlott (személy szerint a Realmagic H+ kártyát részesítem előnyben, mert semmilyen inkompatibilitás nem ismert vele kapcsolatban). A DVD-ROM lemezek olvasása terén a

Ricoh egyértelműen gyengébb, mint a Toshiba. A Ricoh a kétrétegű lemezek esetében alig akart 2x-es sebesség fölé vánszorogni, egyrétegű lemezek olvasásakor már rózsásabb volt a helyzet, de meglehetősen instabilan kezelte azokat is. Persze a filmek megtekintése céljából – mint azt már sokszor elmondtuk – nem sok különbség lehet, hiszen a DVD-Video az 1X-es DVD-ROM sebességre épített szabvány.

Ricoh MP9060A	
CD-R írás	1x, 2x, 4x, 6x
CD-RW írás	1x, 2x, 4x
CD-ROM olvasás	24x max
DVD-ROM olvasás	4x max
Különleges tulajdonságok	CD-TEXT
info box	
Gyártó	Ricoh
Forgalmazó	Mistral Computerworld
Telefon	451-0117
Ár	61500 Ft + Áfa
Webcím	www.mistral.hu
Gyorsjelentés	
Pro	Nagyon széles támogatottság, gyártótól jó support
Kontra	DVD-ROM olvasóként apró hiányosságai vannak, hangos

Toshiba SD-R1002	
CD-R írás	1x, 2x, 4x
CD-RW írás	1x, 2x, 4x
CD-ROM olvasás	24x max
DVD-ROM olvasás	4x max
Különleges tulajdonságok	nincsenek
info box	
Gyártó	Toshiba
Forgalmazó	Mistral Computerworld
Telefon	451-0117
Ár	61100 Ft + Áfa
Webcím	www.mistral.hu
Gyorsjelentés	
Pro	Csendes, nagyon gyors CD és DVD olvasás
Kontra	Íróként kevésbé támogatott, nem ismer speciális formátumokat

ÖSSZESÍTÉS

Jól látható, melyik cégnek miben van nagyobb tapasztalata. A Ricoh drive a CD-írásban láthatóan jobb, a DVD olvasásban még eléggé gyengélkedik. A Toshiba megedződött, tapasztalt cég a DVD fronton, meg is látszik a kombinált meghajtójuk kiváló DVD-ROM olvasási teljesítményén. A Toshiba halkabb és kiegyensúlyozottabb termék, de vannak hiányosságai a CD-írással kapcsolatos funkciók között. A Ricoh ismeri a CD-TEXT szabványt, és egyelőre szélesebb támogatásnak örvend. Persze figyelembe kell venni, hogy a CD-TEXT hiánya a Toshiba meghajtó esetében esetleg valamelyik újabb BIOS verzióval korrigálható lesz, és ugyanez vonatkozik a Ricoh gyengébb DVD kezelésére is. Nagyon szigorú szemmel vizsgáltam meg őket, de valójában a mindennapi felhasználók részére bármelyiket nyugodtan tudom ajánlani. Négy pontot adok mindkét versenyzőnek, holtversenyt hirdetve ki végeredménynek. Nagyon szurkolok, hogy minél előbb újabb és újabb firmware érkezzen hozzájuk, az igazán aprócska hibák kijavítása után nyugodt szívvel adhatnék teljes pontszámot is nekik. A Ricoh meghajtó kit formájában, a Toshiba OEM termékként került a kezembe, ezt nem vettem figyelembe a teszt során, hiszen a kit előnyeivel szemben jó eséllyel állíthatjuk az OEM drive barátságosabb árát. Egyébként a cikk elején felvetett gondolatokat folytatva úgy érzem, hogy két olyan terméket tesztelhettem, amelyek jelenlegi állapotukban is megérik az árukat. Ne feledd, hogy egy egyszerű CDRW drive áráért nagyon hasznos plusz funkciót, a DVD-ROM kezelését is megkapod bónuszként. Ez pedig a DVD-ROM meghajtók jelenlegi (mondjuk, meglehetősen érthetetlen és szerintem indokolatlan) borsos árfekvését tekintve tetemes spórolást jelent, ha utánaszámolsz.

PPéter

ppeter@bakats.tvnet.hu

www.cdgrab.hu

DIGITAL ROADSHOW

Május 18-án a Mariott hotelben megrendezett Samsung Digital Roadshow-n lehetőségünk nyílt kipróbálni a Koreai cég ama termékeit, melyek az év eleje óta a hardverhírek rendszeres szereplői voltak. A termékbemutatót megelőzően az európai HQ elnöke, K. S. Yoon röviden vázolta a cég jövőbeni terveit, melyek szerint a Samsung a digitális megoldások teljes körét kínálva tovább erősíti szerepét az általa érdekelt piacokon (mígnem a jövő évezred elején már a legnagyobbak szűk csoportjában meghatározó szerepet tölt majd be az elektronikai iparágban). Az előadások közben vetített bejátszások közül a SmartMedia jövőjét vázoló kisfilm igazi gondolatébresztő alkotásként hatott ránk. Nem feltétlen a produkció látványtechnikai kivitelezése végett (ennél láttunk már igényesebb animációkat is), sokkal inkább azért, mert kissé idegen, ám szükségszerűen elkerülhetetlen világ nem is oly távoli képét festette elénk. Gyakran hallunk vagy olvasunk arról, hogy az eszközök folyamatosan integrálódnak, miközben a kezelő felületek a végletekig egyszerűsödnek. A klip mintha átkapcsolt volna bennem valamit. Éreztem, hogy az eddig „egyszerű" jövőképnek tűnő palmtopszerű kombinált

megoldások (mobiltelefon, MP3 lejátszó, internetes gaming platform stb.) hamarosan már a tízéves gyerekek számára is csak egyszerű használati eszközök lesznek. Az egészet jelen esetünkben egyetlen apró lapka, a SmartMedia tárolóegysége kötötte össze, ezzel lehetett továbbítani a digitálisan rögzített házi felvételeket, a zenéket, bármit.

Visszarázódva a jelen bevezetésre kerülő termékei közé elsőként az Anycall széria alapvetően karóraként azonosítható mobiltelefonját vettük szemügyre. Némi győzködést követően fel is próbálhattuk az egyiket, majd gyorsan megállapítottuk, hogy valóban extra könnyű, tehát akár még a hordása is kivitelezhetőnek bizonyult. Egyetlen gond vele, hogy az európai piacon egyelőre nem tervezik a bevezetését.

A YEPP sorozat három új taggal bővül az év végéig. A Net Yepp (Hip-Hop) azok számára készült, akik egyéniségük szerves részeként értékelik majd az MP3 lejátszójukat. Mint ilyen, egyedi formatervezéssel és eltérő színekben kerül a boltokba. Ennél a Photo és a Motion Yepp valamivel innovatívabb. Mindkettő alkalmas a beépített színes LCD kijelzőn (2") JPG formátumú állóképek megjelenítésére (ez tartalmazhat dalszövegeket, albuminformációkat és természetesen képeket is), illetve az utóbbi az MPEG4-et is támogatja 15-20 fps erejéig.

Végül szeretnénk megemlíteni a SyncMaster vadonatúj beépített tv-tunerrel ellátott TFT-LCD kijelzőjét, amely időközben a Net Yeppel egyetemben már eljutott a Guru tesztlaborjába, így a következő számban részletesen olvashattok róluk.

shoebaron

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!
OTP HITEL LEHETŐSÉG!
Új konfikra 1+2 év garanciát vállalunk!

INTERNET ELŐFIZETÉS MOST 10% KEDVEZMÉNNYEL!!

Használt alkatrész áraink (bruttó):

4MB EDO RAM:	1.125.-
8MB EDO RAM:	2.250.-
16MB EDO RAM:	4.500.-
32MB EDO RAM:	9.000.-
16MB SD RAM:	4.500.-
32MB SD RAM:	7.000.-
1,7GB HDD:	16.000.-
2,1GB HDD:	18.000.-
3,2GB HDD:	20.000.-
15" IBM Trinitron:	32.000.-
17" Yakumo Trin.:	50.000.-
17" Nokia Trin.:	55.000.-
14" SVGA:	14.000.-
SB AWE64:	6.000.-
SB Vibra16:	4.500.-

10x CD ROM:	7.000.-
24x CD ROM:	9.000.-
40x CD ROM:	10.000.-tól
Trio64V2Dx 1MB:	3.000.-
Trio64V2Dx 2MB:	4.500.-
S3 Virge 2MB:	4.500.-
S3 Virge 4MB:	7.000.-
S3 Virge 8MB:	8.000.-
Matrox G200:	10.000.-
Intel P100MHz:	3.500.-
Intel P166MHz:	6.000.-
Intel P166MMX:	8.000.-
IBM 200Mx:	5.000.-
IBM 266Mx:	6.000.-
PI Alaplapok:	7.500.-tól
PII-Ali+VGA+hang:	18.000.-
ATX Midi torony:	7.000.-
AT Mini torony:	4.500.-

DIAMOND MULTIMEDIA
Voodoo I 10.000.-
Voodoo II 17.000.-

6 HÓNAP GARANCIA

Intel P-133
Intel P133MHz
16MB RAM
1,7 GB IBM HDD
Ati Match64 4MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win'98 billentyűzet
bruttó: 45.000.-
+10x IDE CD-ROM: 8E br
+16MB EDO RAM: 4,5E br

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Monitor szervíz rövid határidővel!

EXTREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
e-mail: extremeco@matavnet.hu
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

ÁR! APÁLY
AZ ÜZLETEINKBEN!
Minden számítógéphez INGYEN modemet és internetet adunk.
Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben
Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!
TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!
Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!

3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

Animációban jártas munkatársat keresünk
computer-animátori munkakörbe.
Jelentkezés:
önéletrajzzal és referenciaképekkel.
pedison@mail.matav.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer . . 88
CD Galaxis 20
Ecobit Multimedia BIV
Extreme Computer 97
Fefo Computer . . . 89
Hardverem'95 89
Herta Computer . . BII
Kellytech 51
Lord Computer . . . 97
LS Computer 88
Mail Hungary 85
Mikland 88
Napfény Ker. Kft. . . 61
PC5 88
PGO 98
Pixel Multimedia . BIII
Post Edison 97
TarnsAm 89
VTCD 126
Win Computer . . . 97

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
ATi

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TOTÁLIS MULTIMÉDIA

TV-TUNEREK
MINDENFÉLE KIÉPÍTÉSBEN
PAL BG/DK
Stereo FM tuner
AVI és MPEG digi
TXT, távirányító, VideoMail
Combo (3D VGA+TV+DVD) megoldások

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra

DV + analóg I/O

M-JPEG S-videó

MPEG-videoCD

Szolgáltatás:
Hagyományos fényképek digitalizálása diáról, negatívról, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!

A FEJLŐDÉS MEGÁLLÍTHATATLAN!

PC • GURU
O • N • L • I • N • E

www.pcguru.hu

CAMINO ALAPLAPOK

BEVEZETÉS – BALJÓS CSILLAGZAT ALATT

Immáron több mint fél esztendeje annak, hogy a világ első számú processzor/lapkakészlet-gyártója hivatalosan is útjára bocsátotta legújabb fejlesztését, az i820 chipsetet, amely szándékai szerint csakhamar felválthatta volna a lassan már igencsak korosodó, BX típusjelű elődjét. Habár az eredeti kódneve után csak Caminónak becézett lapkakészlet kétségkívül számos jelentős technológiai újdonságot (4x AGP, RDRAM, UltraDMA-66 támogatás stb.) tudott felmutatni a lecserélendő veteránhoz képest, igazi áttörést mégsem tudott elérni az i820-szal szemben a kezdetektől fogva bizonyos fenntartásokat megfogalmazó alaplapgyártók körében. Az üzleti partnerek lelkesedésének hiánya természetesen a végfelhasználók vásárlási hajlandóságára is fokozottan hatással volt, így nem csoda, hogy a Camino platform a milliós eladások eredményeképpen sem tudott a továbbra is keresett BX-hez hasonló népszerűségre szert tenni. Jogos-e az immár az i820 létét fenyegető negatív diszkrimináció, amelynek keretében egyes webes hírforrások már nyíltan halottnak nyilvánították a Camino-RDRAM párost – nos, a most következő, egyúttal 5 alaplap részletes tesztjét is tartalmazó elemzés többek közt erre a kérdésre hivatott választ adni...

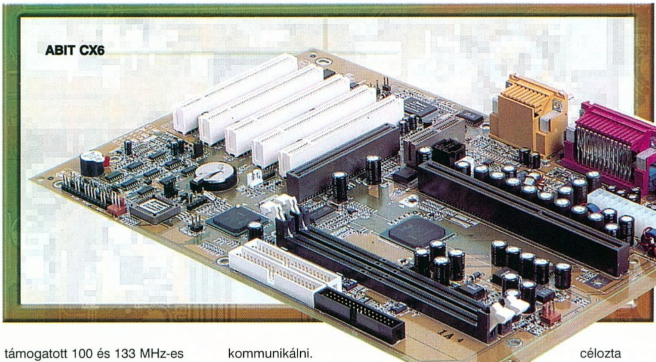
CAMINOGATE – TRAGÉDIA KÉT FELVONÁSBAN

Az i820 chipset rövid, ám viharos történelmét áttanulmányozva egyetlen dolog biztosan nem állítható, mégpedig az, hogy az új lapkakészlet ne kapta volna meg a sikeres induláshoz szükséges mértékű publicitást – igaz, ez korántsem abban a fajta nyilvánosságban öltött testet, amelyet az Intel marketingszakemberei előzetesen elképzeltek. A Caminóval kapcsolatos első botrány akkor robbant ki, amikor az SDRAM-ról RDRAM-ra történő technológiai váltás miatt amúgy is háborgó alaplapgyártók súlyos stabilitási hiányosságokat fedeztek fel az i820 memóriakezelése terén. Az Intel fejlesztőmérnökei meglehetősen drasztikus lépéssel, az RDRAM-foglalatok számát háromról kettőre csökkentve az utolsó utáni pillanatban ugyan megoldották az ügyet, ez azonban már vajmi kevés vigaszul szolgált az ekkora már több százezer (!) darab, a hibás lapkakészletre épülő alaplapot legyártott ügyes kezű tajvani mesterembereknek. Mindazonáltal a jelentős anyagi és presztízsveszteséget szenvedett Intel kálváriájának még korántsem volt vége, sőt, a Camino bevezetéséhez fűződő megpróbáltatások csak eme történések után vették igazán kezdetüket. Ugyanis engedve annak a nem csekély mértékű felhasználói nyomásnak, amely jogosan sérelmézte az i820 által használt PC600-800 RDRAM és BX működéshez szükséges PC100 SDRAM közötti alig tíz-tizenkétszeres (!) árkülönbséget, az amerikai cég "váratlanul" előállott avval a stílusosan csak Memory Translator Hubnak (MTH) nevezett megoldásával, amely elméletileg a Camino platform esetében is lehetővé tette a kétségkívül idősebb, ám összehasonlíthatatlanul olcsóbb memóriatípus használatát. Az eddigre kissé már megnyugodott tajvani gyártók tehát újra lelkesen vethették magukat az i820-as alaplapok előállításába, hiszen az MTH megjelenésével látszólag a Camino tömeges elterjedést gátló utolsó akadályt is sikerült eltávolítani az útból. Igaz ugyan, hogy a túlzott sietség jeleit igencsak magán viselő MTH használata drasztikus teljesítménycsökkenéssel járt, ez azonban korántsem látszott zavarni a lassan feltartóztathatatlannak tűnő i820-as alaplapdömping nyomán extraprofitban reménykedő gyártókat. Sőt, egyes fejlesztők a fokozott költséghatékonyságot szem előtt tartva alaplapjaikról teljesen elhagyták az RDRAM foglalatokat, kizárólag az MTH alapú SDRAM-os megoldásra építettek. Azonban még a fenti események tükrében is csak nehezen képzelhető el az a súlyos megrázkódtatás, amely akkor érte a Camino mellett az Intel sorozatos hibái ellenére is kiálló üzleti partnereket, amikor a felhasználók tömeges bejelentései nyomán újabb, ezúttal az MTH-val kapcsolatos hibákra derült fény: a berendezés számos SDRAM modullal bizonyult inkompatibilisnek. A helyzetet csak súlyosbította, hogy az i820 eme "apróbb" hiányosságát az előzőektől eltérően már csak jóval a hivatalos piaci megjelenés után sikerült feltárni, így a második "Caminogate" botrány kapcsán érintett hibás alaplapok száma egyes információk szerint az egymilliót (!) is meghaladhatja. Az Intel természetesen sietett közzétenni állásfoglalását, miszerint teljes mértékben kártalanítja a kérdéses termékek tulajdonosait. Az ügy üzleti vonatkozásai tehát az amerikai cég amúgy is egészségtelen mértékű profitjának néhány százalékpontos csökkenése árán megoldódni látszanak, ám a probléma gyökere szerény véleményem szerint mégsem csak itt keresendő, ti. arra még a dollármilliók sem képesek, hogy visszaszerezzék a felhasználóknak az iparágba vetett, mára igencsak megingott bizalmát. Ez pedig, minden ellentétes irányú híreszteléssel ellentétben (gondoljunk csak az ügyben érintett tajvani alaplapgyártók igencsak megcsappant reputációjára) korántsem csak az Intel magánügye...

ABIT CX6

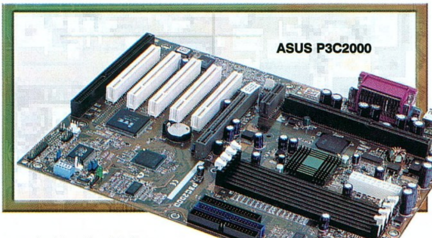
A Camino platformot sújtó nehézségek ellenére természetesen számos gyártó előállott a maga i820-as chipsetre épülő alaplapjával, már csak az Intel következő lapkakészletének megjelenéséig hátralévő időt is kitöltendő. Sőt, némelyiküknek az MTH nem megfelelő SDRAM kezelésében rejlő csapdát is sikerült elkerülnie: ezek közé tartozik az overclocker társadalomban osztatlan népszerűségnek örvendő tajvani Abit is, amely CX6 típusjelű alaplapján kizárólag RDRAM foglalatokat alkalmazott. Az igazsághoz ugyan hozzátartozik, hogy az inkompatibilitás helyett így a Direct Rambus modulok beszerzése kapcsán kiadott horribilis összeg csal könnyeket a vásárló szemébe, mindazonáltal sietek leszögezni, hogy mindez természetesen legkevésbé sem az Abit hibája: az új típusú memória licencjogait birtokló Rambus Corp. és persze a mögötte álló Intel ugyanis az RDRAM saját maguk által megásott sírjának szélén állva sem képesek rádöbbeni, hogy kezdettől fogva hibás árpolitikájuk hová is vezetett.

A CX6 egyébként pontosan az az alaplap, amelynek kapcsán a felhasználó már-már hajlamos megfeledkezni a Camino chipset gyermekbetegségeiről, ti. az Abit fejlesztőmérnökei ezúttal is kiváló munkát végeztek. Dicséretes módon az ATX formátumú CX6 "hagyományos" Slot-1-es processzorfoglalattal rendelkezik, így a legújabb Coppermine 256 modellek fogadása mellett a régebbi Pentium II/III-asok, sőt, a megfelelő konverterkártya illesztése után PPGA és FCPGA tokozású CPU-k fogadására is alkalmas. A hivatalosan


ABIT CX6

támogatott 100 és 133 MHz-es FSB beállításokon túl az Award BIOS-ba integrált Abit SoftMenunek köszönhetően számos további, akár 160 MHz-et is elérő érték megfelelő konfigurálására is lehetőségünk nyílik. Egyébként az i820 lapkakészlet kevés számú előnyeinek egyike pontosan e téren mutatkozik meg, ugyanis az Abit BX chipsetre épülő alaplapjaitól eltérően ezen végre az ¼-es FSB/PCI órajel is feltűnik nagyban megnövelve a 133+ MHz feletti sikeres túlhajtás esélyét. Az alaplappal szembeni egyetlen kifogásom is az overclocking témaköréhez kapcsolódik, ti. a CX6 sajnos nem a SoftMenu jelenlegi legfejlettebbnek számító III-as verzióját használja (ld. pl. BE6 rev2. vagy KA7), hanem az azt megelőző II-es változatot, amely korántsem teszi lehetővé az FSB értékek olyan mértékű finomhangolását, mint utódja.

Az CX6 csatlakozók tekintetében a már megszokottnak mondható 2x soros / 1x párhuzamos / 2x PS/2 / 2x USB kiszerelés köszön vissza, különlegességet talán csak a gameport és az audio be- és kimenetek jelentenek: a jelenség oka egyébként az alaplapra szerelt Yamaha YMF752-S lapkában keresendő, amely ily módon igyekszik a külvilággal kommunikálni.


ASUS P3C2000

A CX6-on a 4xAGP és az 5x PCI konnektor mellett feltűnik továbbá az egykoron az i810 lapkakészlettel együtt megjelenő AMR (Audio/Modem Riser) foglalat is, amely nevéből adódóan elméletileg integrált audio/modem kártyák fogadására lenne alkalmas. A hangsúly az elméletileg szócskán van, ti. az iparág mind ez ideig adós az ilyesfajta megoldásokkal: az alaplap kézikönyve egyébként mulatságos módon az egységes telekommunikációs standardok hiányával (?) magyarázza az AMR eszközök késését. A termék dobozában található "dummy" memóriamodulért külön köszönet illeti a gyártót, ugyanis az RDRAM-ok a rosszemlékű EDO-hoz hasonlóan kizárólag párban hajlandóak működni: ez az ál-memóriamodul ügyes kis trükkel lehetővé teszi, hogy a CX6-ot akár egyetlen RIMM-mel is használhassuk.

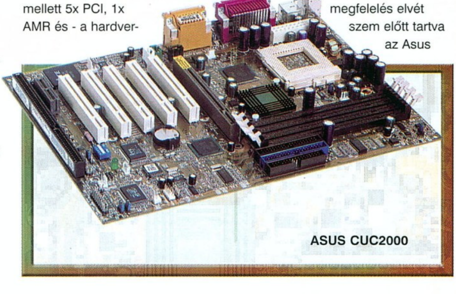
ASUS P3C2000

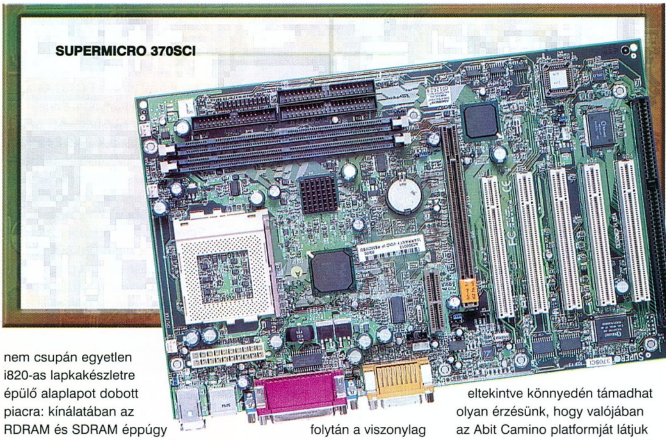
Miközben az Abit gyártmányai elsősorban a túlhajtás megszállottjainak igyekszenek örömet szerezni, addig a szintén tajvani Asus termékeivel kétségkívül a stabilitás elsőbbségét valló felhasználókat célozta meg. Persze mindez korántsem jelenti azt, hogy a távol-keleti cég lemondott az előbbi táborba tartozó potenciális vásárlókról: az i820 alapú P3C2000 által alkalmazott ún. JumperFree technológia ugyanis pontosan eme kör megnyerésére hivatott. Az Abit SoftMenuhöz hasonlóan az Award BIOS-ba integrált JumperFree funkcionalitása szinte teljes mértékben megegyezik vetélytársáéval, igaz, a CX6-tól eltérően ezen az alaplapon manuális beállításokra is lehetőségünk nyílik, amelyeket a rajta található DIP kapcsolókkal végezhetünk el, ráadásul az elérhető legmagasabb FSB értékek is nagyobbak (legfeljebb 180 MHz). Érdekes, hogy az Abit gyártmányához hasonlóan az Asus fejlesztőmérnökei is Slot-1-es processzorfoglalatot alkalmaztak termékükön, annál is inkább, mert az Intel napjainkban már jóval inkább a PGA 370-es csatlakozó használatát bátorítja.

Az átlagos ATX formátumú alaplapokhoz képest meglehetősen impozáns méretű CX6-on a standard 2x soros / 1x párhuzamos / 2x PS/2 / 2x USB konfiguráció és az elmaradhatatlan AGP port mellett 5x PCI, 1x AMR és - a hardver-muzeológusok nem kis örömére - egy ISA konnektor is található. Ez utóbbi csatlakozó használatától egyébként ezúton óvnék minden jóérzésű felhasználót, ti. az erre a dicső 80-as évekből itt maradt, közel 8MHz-es (!) órajellel száguldó szabványra épülő eszközök akár 5-10 százalékkal is csökkenthetik rendszerünk teljesítményét. Sajnos az Asus alaplapjának is megvannak a maga gyengeségei, ti. a CX6 kizárólag hagyományos DIMM foglalatokkal (4x 32-512 MB-os modulok, max. 1 GB) rendelkezik, márpedig az RDRAM-támogatás elhagyásával pontosan a Camino lapkakészlet állítólagos előnyeinek legfontosabbika, a megnövelt memória sávszélesség enyészik el. Ráadásul a RIMM bővítőhelyek elhagyásával a tajvani cég nagyon veszélyes vizekre evezett, ugyanis az SDRAM-ok megfelelő működése így kizárólag az inkompatibilitását sokszorosan bizonyított MTH pillanatnyi hangulatának függvénye. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az általam a tesztelés során használt PC133 szabványú Hyundai memóriamodul és a CX6 kooperációja teljességgel zökkenőmentesnek bizonyult, ám a webes hírcsoportok és az Asus honlapján is közzétett hivatalos állásfoglalás szerint nem mindenki bizonyult ennyire szerencsésnek... Az MTH hihetetlen kezdetlegessége mindazonáltal így is megmutatkozott, ti. az általa okozott, gyakorta 10-20 (!) százalékos teljesítménycsökkenés hatására az alaplap lényegesen gyengébb teszteredményeket produkált, mint az Asus jelenlegi legfejlettebb BX chipsetes terméke, a P3BF.

ASUS CUC2000

A különböző felhasználói igényeknek való megfelelés elvét szem előtt tartva az Asus


ASUS CUC2000



SUPERMICRO 370SCI

nem csupán egyetlen i820-as lapkakészletre épülő alaplapot dobott piacra: kínálatában az RDRAM és SDRAM éppúgy megtalálható, mint a Slot-1 és PGA 370 alapú termékek. A tesztsorozatunkban szereplő második Asus gyártmány főbb tulajdonságaiban, mint a JumperFree BIOS, DIP kapcsolók megléte, csatlakozók száma stb. szinte teljesen megegyezett fentiekben bemutatott társával, így ezek részletes ismertetésére ezúttal nem térnék ki. Természetesen az alaplapok között akad néhány korántsem elhanyagolható különbség is: ezek talán legfontosabbika talán az, hogy a P3C2000-től eltérően a CUC2000 csak a kizárólag PPGA tokozású Celeronok és FCPGA kiszerelésű Coppermine-ok és Celeron II-esek fogadására alkalmas PGA 370-es processzorfoglalattal rendelkezik, így a hagyományos Pentium II/III és Celeron CPU-k irányában való retrográd kompatibilitás értéke a nullával egyenlő. Igaz, jogosan vetődik fel a kérdés, hogy a legmodernebbnek számító Camino platformot miért társítaná bárki is a már korántsem csúcstechnológiát képviselő Deschutes/Katmai architektúrával.

A második eltérés az alaplapok méretében keresendő: gigantikus testvéréhez képest az egyébként szintén ATX formátumú CUC2000 kb. 15 százalékkal kisebb. Mielőtt bárki is ujjongani kezdene a tajvani fejlesztőmérnökök anyagtakarékosság terén elért forradalmi áttörésén, kénytelen vagyok megállapítani, hogy az egyes alkotóelemek megfelelő elrendezése komoly kárát látta az újításnak. Példaként leginkább az AGP port és a memóriafoglalatok egymáshoz viszonyított pozíciója említhető, ti. túlzott közelségük folytán a viszonylag helyigényesebb grafikus kártyák (mint pl. az Ati Rage Fury MAXX, nem is szólva a hamarosan megjelenő 3dfx Voodoo 5 5500-ról 6000-ről) használata nem lehetséges.

Az első kettőtől eltérően a harmadik különbség kifejezetten pozitív előjelű, ugyanis a CUC2000 az Abit CX6-hoz hasonlóan rendelkezik alaplapra szerelt audiochippel, amely további költségmegtakarítást jelenthet az Asus eme termékét választó vásárlónak. Sajnos az MTH-nak "hála" a CUC2000 teljesítménye nem tér el lényegesen a P3C2000-től, vagyis lényegesen alatta marad a P3BF-nek, a CX6-ról már nem is beszélve.

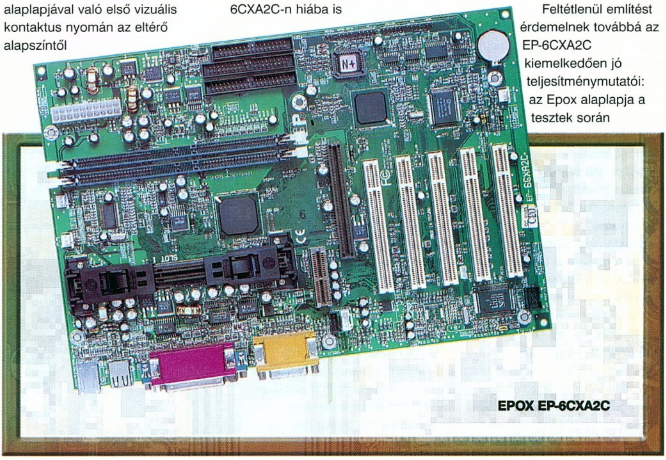
EPOX EP-6CXA2C

Az Epox i820 chipsetes alaplapjával való első vizuális kontaktus nyomán az eltérő alapszíntől eltekintve könnyedén támadhat olyan érzésünk, hogy valójában az Abit Camino platformját látjuk magunk előtt. Az ATX formátumú EP-6CXA2C összetevőinek elrendezése, kezdve a Slot-1-es processzorfoglalattól az AGP, PCI, AMR csatlakozókon át egészen a RIMM-foglalatokig pontosan követi a CX6 esetében látott rendszert, ráadásul a méretük is csaknem teljesen azonos. Mivel a másolás az Epox esetében teljességgel kizárt – a tajvani cég ráadásul hamarabb jelentkezett a piacon a maga i820-as alapú megoldásával, mint a vetélytárs Abit – csak arra tudok gondolni, hogy a két fejlesztőcsapat egymástól eltérően jutott az általa ideálisnak vélt, igencsak hasonló végeredményre.

Sajnos a két cég által alkalmazott technológiában a külsőségeket követően a hasonlóság csakhamar megszűnik, legalábbis az EP-6CXA2C-n hiába is keresnénk az Abit SoftMenuvel rokon, a hagyományos jumperek használatát kiküszöbölő funkciókat. Az Epox alaplapja ráadásul a választható FSB értékek sokaságával sem kápráztatja el a felhasználót, hiszen mindössze 100 és 133 MHz-es beállítások kijelölésére nyílik lehetőségünk. Az eddigi gyártmányoktól eltérően a processzor feszültségének manuális konfigurálása sem lehetséges.

Természetesen a fentiekben tárgyalt lehetőségek hiánya kizárólag a túlhajtás iránt ellenállhatatlan vágyat érző vásárlókat tántoríthatja el az EP-6CXA2C-be történő beruházástól, könnyen lehetséges, hogy az ellentétes oldal képviselői, a pusztán valamilyen nagy megbízhatóságú alaplapra vágyó felhasználók pontosan ilyen, áttekinthető felépítésű, könnyen kezelhető, a végletekig stabil gyártmányra vágynak. Az EP-6CXA2C kisebb hiányosságain felülemelkedve ugyanis igen vonzó termék tárul elénk, amely számos addicionális szolgáltatást nyújt a konkurenciához képest. Ezek talán legfontosabbika az alaplapra szerelt CMI8738 audiochip, amely az ez ideig általam hallott legjobb integrált megoldás. A lapka ugyanis minden téren képes a teljes értékű Vortex hangkártyákkal megegyező minőséget nyújtani, beleértve a 100 százalékos DirectSound3D és A3D kompatibilitást is. Az opcionális, optikai be- és kimeneteket, ill. S/PDIF kimenetet tartalmazó bővítőkártya pedig a minőségi digitális hangzás híveit is képes elismerésre késztetni.

Feltétlenül említést érdemelnek továbbá az EP-6CXA2C kiemelkedően jó teljesítménymutatói: az Epox alaplapja a tesztek során



EPOX EP-6CXA2C

nemcsak hogy képes volt mindkét Asus modellt maga mögé utasítani, hanem gyakorta az Abit CX6 fölé is kerekedett. Az ajándékképpen mellékelt dummy RDRAM-modul, amelyet a gyártó a termék kézikönyvében érdekes módon C, azaz Continuity-RIMM-ként definiál, szinte már csak hab a tortán: összegzésképpen elmondható, hogy aki semleges a túlhajtás iránt, ám kedvező árú, szolgáltatásokban gazdag alaplapra vágyik, ne kutasson tovább, ti. az EP-6CXA2C-ben megtalálta, amit keresett.

SUPERMICRO 370SCI

Őszintén bevallom, a 370SCI megérkezéséig mindössze egyetlen SuperMicro gyártmányú alaplappal kapcsolatban sikerült behatóbb ismereteket szereznem, így a termék kézhezvételekor érzett felfokozott lelkiállapotom könnyen érthetővé válik. A tajvani vetélytársakkal szemben helytálló kevés számú amerikai cég egyike elsősorban alaplapjainak kiemelkedő minőségéről vált méltán népszerűvé a felhasználók szélesebb tömegei előtt, és ez alól a nemes hagyomány alól szerencsére legújabb gyártmánya sem kivétel.

A tesztsorozatban résztvevő termékek szinte az összes lehetséges processzorfoglalat- és memóriatípus-változatot lefedték már, a kép teljessé tételéhez egyedül a PGA 370-RDRAM párosítású modell hiányzott, a 370SCI pedig pontosan ilyen paraméterekkel dicsekedhet. A SuperMicro alaplapja egyébként az általam valaha látott egyik legkisebb ATX-es alaplap: mintegy 10 százalékkal megelőzi a sorban következő EP-6CXA2C-t, mondhatni csaknem a microATX-es platformok méreteihez igazodik. Azonban az Asus CUC2000-től eltérően a miniatürizálás a 370SCI esetében nem ment a funkcionalitás rovására: valamennyi csatlakozó tökéletesen használható a bővítmények sérülésének veszélye nélkül. Az alaplap konnektorainak típusa és száma (természetesen az RIMM foglalatok kivételével) teljességgel megegyezik a fent említett Asus modellel kapcsolatban leírtakkal, vagyis a 2x soros / 1x párhuzamos / 2x PS/2 / 2x USB portot egy AGP, 5x PCI és egy-egy AMR és ISA csatlakozó egészíti ki. A hasonlóságot növeli az integrált audiochip megléte is. Sajnos eme megoldás minőségében is

igazodik a CUC2000-en látottakhoz, így nem képes elérni az EP-6CXA2C-n található, lényegesen több szolgáltatással rendelkező lapka által felállított rendkívül magas szintet.

Az alaplapgyártók döntő többségétől eltérően a SuperMicro termékeiben az AMI (American Megatrend Inc.) BIOS implementációját használja fel. Úgy tűnik, az összetartás fogalma az amerikai cégek körében sem ismeretlen, ti. a szintén az Egyesült Államokban tevékenykedő Amptron is ezt a technológiát alkalmazza. Meglepő módon az 370SCI-n feltűnő AMI BIOS lényegesen eltér az Amptron gyártmányain látottaktól, ugyanis azok grafikus felülete helyett egyszerű karakteralapú interfésszel rendelkezik. Habár az AMI BIOS-a számára elméletileg az Abit SoftMenuhöz hasonló funkcionalitás megvalósítása nem jelent gondot, a SuperMicro mégsem élt ezzel a lehetőséggel: a 100 és 133 MHz-es FSB értékek közötti váltás kizárólag jumperek segítségével oldható meg, ráadásul a processzor feszültségének befolyásolása sem megoldott.

Mindeme csekély hiányosságokon túl egyedül a konkurenciához képest rendkívül magas fogyasztói árában vagyok kénytelen elmarasztalni a 370SCI-t. A SuperMicro ugyan nagyvonalúan megfeledkezett a dummy RIMM-modul mellékeléséről is, ám a dobozban található, kiváló minőségű golyóscsapágyas hűtőventilátor bőségesen kárpótol eme apróbb kellemetlenségért. A 370SCI által kínált szolgáltatásokon áttekintve lényegében szinte ugyanaz mondható el, mint az EP-6CXA2C esetében: ez rendkívül stabil, kiváló teljesítménymutatókkal bíró alaplap, sajnos az Abit, vagy az Epox modelljeihez képest kissé korlátozott funkcionalitással rendelkezik.

ÖSSZEGZÉS – BE NEM VÁLTOTT ÍGÉRETEK

Bár minden szimpátiám a hibáktól hemzsegő i820-as chipsetet kétségbeesett erőfeszítésekkel életképes alternatívává tenni igyekvő alaplapgyártóké, mégsem hallgathatom el a Camino platform jövőjével kapcsolatos kételyeimet. A lapkakészlet ugyanis jelenlegi állapotában teljesítmény szempontjából a technológia újdonságok ellenére is alatta marad a több mint kétéves BX chipsetnek. Ha mindehhez hozzávesszük azt a tényt, hogy az i820-as alaplapok igényelte RDRAM beruházási költségei az egyszerű 128 MB-os modul esetében a folyamatos árcsökkenések után is megközelítik az 500 dollárt, vagyis a 140 000 forintot, bizony igencsak lesújtó következtetésekre juthatunk az Intel által a Camino számára kijelölt irányvonal helyességével kapcsolatban. Ráadásul az i820-as lapkakészlet immáron a 4x AGP és az UltraDMA-66 támogatás révén sem tud vetélytársai fölé kerekedni, hiszen eme szolgáltatásokat az olcsó PC100/133 SDRAM-mal is megelégedő Via Apollo Pro133A chipset is képes nyújtani úgy, hogy sebesség terén sem marad el az elméletileg nagyobb memória-sávszélességüket megfelelően kihasználni nem képes RDRAM alapú megoldásoktól. A Direct Rambus viszonylagos sikertelensége egyelőre tehát megpecsételni látszik a Camino platform

sorsát (a fennmaradó MTH-SDRAM párosítást épeszű felhasználó számításba sem veszi), maga az Intel is visszakozni tűnik a PC133 és a DDR SDRAM irányába. Ennek legbiztosabb jele, hogy az újonnan megjelenő i815 Solano lapkakészlet kizárólag (!) SDRAM támogatással rendelkezik, sőt, a hírek szerint az év második felében debütáló Willamette (Pentium IV) processzorhoz is fejlesztés alatt áll DDR SDRAM alapú chipset. Amíg a meglehetősen zavaros helyzet rendeződni nem látszik, az i820-as alaplapokkal kapcsolatban egyrészt meglehetős óvatosságot tanácsolok minden egyes felhasználónak, másrészt javaslom, hogy vessenek egy-két pillantást a maga számára a piac immár közel 40 százalékát – korántsem érdemtelenül – kihasító Via Technologies Apollo Pro 133A lapkakészletére, ugyanis igencsak kellemes meglepetésben lehet részük. A legkellemesebb helyzetben persze továbbra is a BX tulajok vannak, hiszen az 1998 áprilisa óta eltelt rendkívül hosszú idő ellenére továbbra is ők birtokolják a jelenlegi leggyorsabb megoldást, tehát mindenkinek érdemes alaposan újragondolni az esetlegesen tervezett alaplap upgrade-et, és megvárni a valóban méltó utód megérkezését.

Joshua

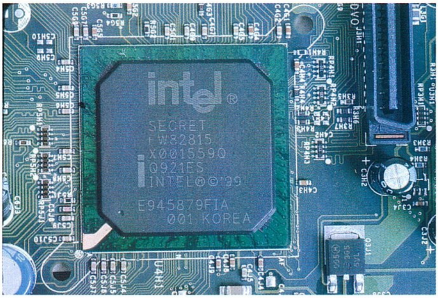
INFOBOX

Epox
Herta Kft. Tel.: 322-2232
Supermicro
Pixel Multimedia
Tel.: 266-6059
Abit
Mycom Kft. Tel.: 204-5434
Asus
Macroda Kft. Tel.: 214-2392

INTEL I815 SOLANO

Az Intel tervei szerint az 1999. folyamán megjelentetett i810 lapkakészlet lett volna hivatva lezárni a korszakot, amely valamikor a mitikus múlt ködébe vesző, Pentium I-re optimalizált VX chipsettel kezdődött. Ez a lapkakészlet rendelkezett ugyanis elsőként egy újfajta memóriatípus, a PC66 SDRAM támogatásának képességével, amelyet aztán a BX chipsettől kezdve a PC100, majd a Via Apollo Pro feltűnésével a még magasabb órajelen üzemelő PC133 szabványú modulok váltottak fel. Az amerikai cég számításai szerint a 99 októberében piacra dobott Camino platformnak gyökeres átalakulást kellett volna elindítania az alkalmazott memóriák terén, mind a gyártókat, mind a felhasználókat az új technológia, az ún. RDRAM felé mozdítva el. A már ismert okok következtében (a témáról ld. írásunkat a jelenlegi számban) a Direct Rambus nem egészen a várt karriert futotta be, sőt, a 2000. év az Intel legújabb vetélytársának, a továbbra is versenyképes alternatívának bizonyuló PC133 SDRAM-ra építő Via Technologiesnek az előretörését hozta magával. Ilyen körülmények között csakhamar az Intel is belátta egy új, az Apollo Pro 133A-nak mindenben konkurenciát támasztani tudó lapkakészlet szükségességét, és többhónapnyi fejlesztés után ez év májusában útjára bocsátotta az i815, más néven Solano chipsetet.

Szerkesztőségünknek a lapzárta előtti utolsó pillanatban sikerült szert tennie egy, a napokban sorozatgyártásra kerülő Intel D815EEA alaplapra, amely ráadásul teljes kiépítettségű rendszer részeként jutott el hozzánk. Az Intel ígéretei szerint a lapkakészlet számos új technológiával örvendezteti majd meg a költségérzékeny vásárlókat is: az előzetes marketinganyag tanúsága szerint az új generációs integrált grafikus vezérlő mellett többek közt Coppermine és Celeron II, 4xAGP, PC133, CNR (Communication Modem Riser), DVI (Digital Video Interface) és Ultra ATA/100 támogatásra is számíthatunk. Anélkül, hogy parttalan vitát kezdenénk az amerikai cég szakemberivel arról, hogy a felsoroltak közül valójában melyik is bizonyul ténylegesen is technológiai újdonságnak, röviden tekintsük át ezek legfontosabb jellemzőit.



Az Intel mérnökei az i815 chipset fejlesztésekor kifejezetten a PPGA és FCPGA tokozású processzorokkal való kompatibilitást tartották szem előtt, így a lapkakészletre épülő alaplapok többsége is valószínűleg PGA 370 foglalattal kerül majd fogalomba. Mindez valószínűleg egyáltalán nem fogja meggátolni egyes tajvani cégek Slot-1-es gyártmányok előállítása iránt tett erőfeszítéseit.

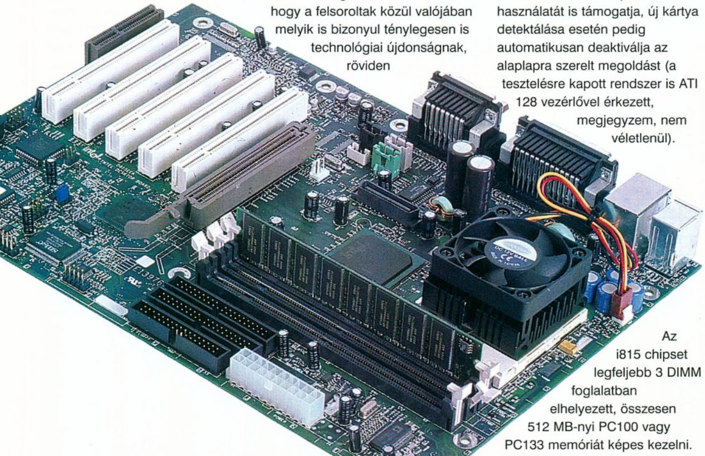
Az integrált grafikus vezérlő nem más, mint a rosszemlékű i752 továbbfejlesztett utódja, s bár rendelkezik 3D gyorsítással, annak sebessége legfeljebb az irodai felhasználókat képes kielégíteni. Szerencsére az i810-től eltérően a Solano egy addicionális 4x AGP port használatát is támogatja, új kártya detektálása esetén pedig automatikusan deaktiválja az alaplapra szerelt megoldást (a tesztelésre kapott rendszer is ATI 128 vezérlővel érkezett, megjegyzem, nem véletlenül). Az aszinkronikus üzemmódnak köszönhetően az SDRAM működési sebességét az FSB frekvenciája nem befolyásolja (66, 100, vagy 133 MHz).

A CNR szabvány lényegében a Camino esetében feltűnt AMR újabb változatának tekinthető: véleményem szerint a rá épülő termékek száma is megegyezik majd az elõd hasonló mutatóival (értsd 0). A DVI megjelenése viszont maximálisan üdvözölendő fejlemény, ugyanis segítségével a flat panelek, digitális CRT-k és TV kimenetek támogatása könnyedén megvalósítható.

Az Ultra ATA/100 vezérlő teljesítménye az új standardra épülő eszközök hiányában egyelőre nehezen megítélhető, remélhetőleg komoly előrelépést jelent majd a napjainkban egyre inkább elterjedő ATA/66-hoz képest. Az IDE kontrollert is működtető ICH2 (I/O Controller Hub) másik újdonsága a második USB vezérlő megjelenése is: így akár 4 USB port használatára is lehetőségünk nyílik. Az i810-hez hasonlóan az ICH az AC'97 Codec szabványt is támogatja, ennek megfelelően számíthatunk integrált audio lapkával (SB 128, vagy ADI 1885) rendelkező alaplapok feltűnésére is.

Előzetes szintetikus tesztjeink során és az általunk vizsgált játékok alatt a Solano platform a BX chipset alapú, és az i820-RDRAM párosra épülő rendszerekkel szinte teljességgel azonos teljesítményű megoldásnak bizonyult (csak zárójelben jegyezném meg, hogy a vizsgált lapkakészletek közül, ha csak 1-2 százalékponttal is, még mindig a több mint két éves BX a leggyorsabb). Figyelembe véve, hogy az i815 számos technológiai újítást hordoz elődjéhez képest, az alaplap-vásárlásban gondolkodók számára igencsak megfontolandó választásnak tartom valamelyik Solano chipsetre épülő termék beszerzését.

Joshua



Az i815 chipset legfeljebb 3 DIMM foglalatban elhelyezett, összesen 512 MB-nyi PC100 vagy PC133 memóriát képes kezelni.

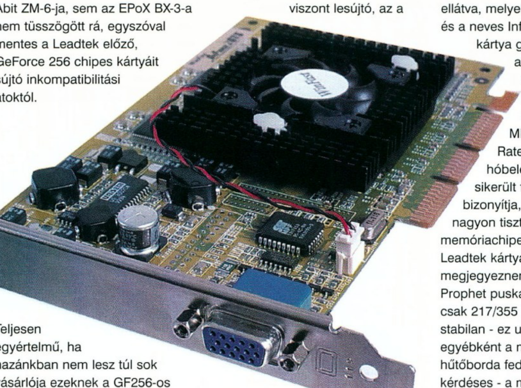
INFOBOX

Albacomp
Tel.: 06-22 515-415

GRAND TURISMO SPECIAL 2.0

A PC Guru Online olvasói tudhatják, hogy május vége felé a szerkesztőségünk birtokába jutott egy Leadtek Winfast GeForce 2 GTS grafikus kártya, melyről akkor és ott rövid pillanatfelvételt készítettem néhány 3D-s benchmarkeredmény és 2D/DVD-s alkalmazás tesztelésének erejéig. Mivel a kártya és a mögötte álló technológia egy teljes misét megérőnek bizonyult, ezért június első hétvégéjén Shoebaron, Laa-Yosh (valamit majd pampog az én cikkrészletem előtt vagy mögött az újságban a témáról...) és én kimerítő módon rávetettük magunkat a kártyára egy komolyabb fajta konfiguráció közreműködésével, melynek főbb paraméterei: Asus P3B-F, iPIII-500 és iPIII-800E, 128 MB PC100 SDRAM, és a remekbeszabott, 'Freeze!' fantázianevű hangkártya, vagy inkább hangkátyú, amelytől a gép lelke sűrűn arktikus hőmérsékletre fagyott - mindenre gyanakodtunk, hogy a fagyások okozója lehet, csak őkegyelmére nem, bizony eltelt egy kis idő, amíg beazonosítottuk a hiba forrását. A Leadtek kártyáján felül egy Hercules Prophet 2 GTS érkezett meg a szerkbe eme cikk leadásának határideje előtt egy nappal, ezzel már csak shoe tudott eljátszogatni, miután életet lehelt a hangkártya miatt utólag szétszedett gépébe. Az Elsa GeForce 2-es kártyája, a Gladiac ugyancsak tesztelés alatti státusban van.

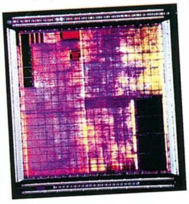
Visszatérve főszereplőnkre, a Winfastre, sem a P3B-F, sem az Abit ZM-6-ja, sem az EPoX BX-3-a nem tüsszögött rá, egyszóval mentes a Leadtek előző, GeForce 256 chipes kártyáit sújtó inkompatibilitási átoktól.



Teljesen egyértelmű, ha hazánkban nem lesz túl sok vásárlója ezeknek a GF256-os kártyáknak, illetve a Voodoo 5/6-oknak, akkor nem kell üzembe helyezni Pakson a következő reaktort. A GeForce 2 mag ugyancsak dicséretet érdemel a szuperkontrasztos és éles, Matrox kártyákat megszégyenítő 2D-ért, melyet mind a Winfast, mind a Prophet lazán abszolvált. A DVD-lejátszásról: jó - se több, se kevesebb, a Leadtek kártyához egyébként egyetlen használható csomagolt szoftverként adják a WinDVD aktuális verzióját. A Winfast GF 2 doboza messze van az én 'ideális grafkártya doboz design' víziómtól, ám láttam már rosszabbat is, szóval a még elmegy kategóriába sorolom. Ami viszont lesújtó, az a gépkönyv - olyan vékony és információszegény, hogy egy második elemista is végigolvassa oda-vissza és fel-le tíz perc alatt, lényegében csak a kártya fizikális gépbehelyezését és a meghajtóprogramok installálását taglalja, azt se túl bőbeszédűen. Ugorjunk.

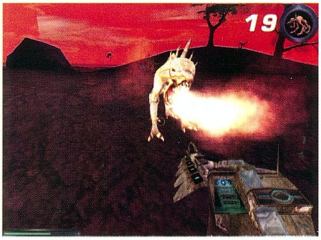
A kártya materiális designja tiszta, a ventillátor lapátjai a GPU feletti igen-igen hatalmas hűtőborda közepén kerengnek. Ez a hűtési megoldás nagyon hatékony, még a túlhajtott GF2-nek sincs sok esélye, hogy megégesse az ujjunkat. A kártya 32 MB DDR SGRAM-mal van ellátva, melyek 6 ns időzítésűek, és a neves Infineon a szállítójuk. A kártya gyári beállításai alapján 200 MHz-et megy magban és 333 MHz-et memóriában (166 MHz Double Data Rate), nekünk ezt a hóbelevancot 225/395-ig sikerült felturbóznunk, ami bizonyítja, hogy bizony nagyon tisztességes memóriachipek kerülnek a Leadtek kártyáira. Itt kell megjegyeznem, hogy a Hercules Prophet puskaporából bizony csak 217/355 MHz-re tellett stabilan - ez utóbbi kártyán egyébként a memóriachipeket hűtőborda fedi, ezért eredetük kérdéses - a mérnökök talán a cirill betűket kívánták így elkendőzni? A méretben leginkább a Voodoo 2-es kártyákhoz hasonlatos Prophetet a cég úgy tüntette fel a press anyagokban, mint egyedi designnal rendelkező GeForce 2-es kártyát. Ez könnyen elképzelhető, hisz az átlagosnál alacsonyabb tuningtűrő képesség is a referenciától való devianciát jelenti, hisz még az Elsa tesztkártyája (a Winfast és Prophet már teljes, dobozos termék formájában került hozzánk, míg a Gladiac amolyan bétás, újságírós példány) is lenyomta húzás tekintetében (225/375).

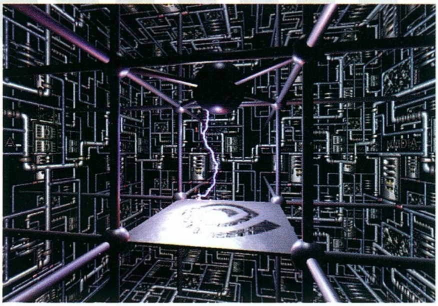
A kártyához adott CD-n megtalálható,



GeForce2 GTS teszt (detonátor2 - 5.22)

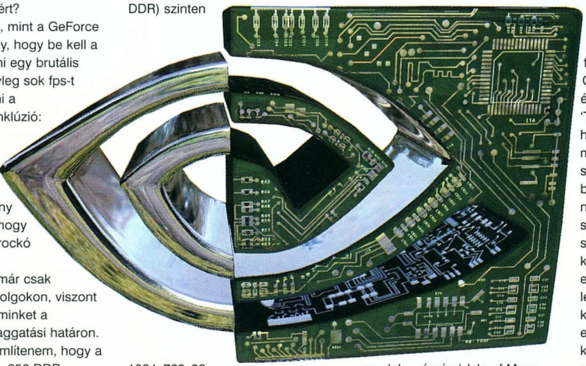
Leadtek GeForce2 GTS 333/200MHz						
	3DMark 2000		Q3 demo001 HQ		MDK2	
PIII - 800	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	6596	5895	102	97	60	60
1024x768	6070	4611	98	79	60	59
1280x1024	4881	2941	82	42	60	36
1600x1200	3701	2245	56	30	50	24
PIII - 500						
800x600	4139	4059	70	68	59	58
1024x768	4104	3698	67	64	59	58
1280x1024	3882	2639	64	42	59	37
1600x1200	3184	2062	53	30	50	23
Leadtek GeForce256 DDR 120/166MHz						
PIII - 800	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	5719	5194	100	91	59	56
1024x768	4896	3906	83	66	57	46
1280x1024	3640	2386	53	40	47	31
1600x1200	2641	1812	35	24	36	19
PIII - 500						
800x600	4113	3863	70	67	44	41
1024x768	3716	3271	67	60	42	36
1280x1024	3106	2157	53	34	38	30
1600x1200	2364	1659	36	24	30	18





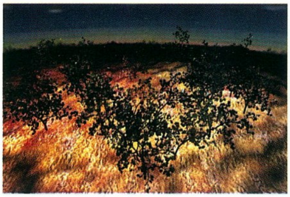
illetve a cég website-járól letölthető frissített meghajtó szoftverek bár alapból támogatják a tuningot, teljesítményben elmaradnak az új, hivatalos Nvidia Detonator 2 referencia driver mögött (a tesztek során is főleg az utóbbit, illetve annak bétás alteregóját, a Detonator 5.22-t használtuk). A lényeg azonban hátra van (most elnézést kell kérnem a hardcore/professzionális solitaire klánoktól), lássuk, mit kap az ember cserébe a kiadott bő százezer forintjáért?

Tény, többet, mint a GeForce 256-tól. Az is tény, hogy be kell a kártya alá pakolni egy brutális CPU-t is, ha tényleg sok fps-t akarunk kisajtolni a játékainkból. Konklúzió: ezt bizony nem fogod olcsón megúszni. Más kérdés, hogy ez az erős CPU-igény úgy jelentkezik, hogy a mégoly bika prockó igen magas felbontásokban már csak kevéssé javít a dolgokon, viszont épp átbillenthet minket a játszhatósági/szaggatási határon. Azt is meg kell említenem, hogy a Leadtek GeForce 256 DDR-es kártyájával végzett összehasonlító tesztelés adatai alapján a GF2 jobban skálázható, jobban meghálálja, ha jó procit kap társnak. A Winfastot extenzív módon három programmal nyaggattuk: 3DMark 2000, Quake 3 Arena és MDK2. Az 'alkalmazások' különbözőek, azonban egy nagyon éles vonal mindegyikben kirajzolódik, mégpedig 1280x1024x32-nél. E fölött bizony a GeForce 2 GTS térde rogyadozik, mert bár a GPU nyomatná és feldolgozná az adatokat bivalyerővel, a grafikus memória sávszélessége viszont véget ér errefelé, magyarul a kártya bizony kiegyensúlyozatlan, és ezért olyan nagy előny, ha a GTS kártyákon sikerül jól felnyomni a memória órajelét - akár bő 10 fps körüli nyereséggel is számolhatunk 400 MHz-es (200 DDR) szinten



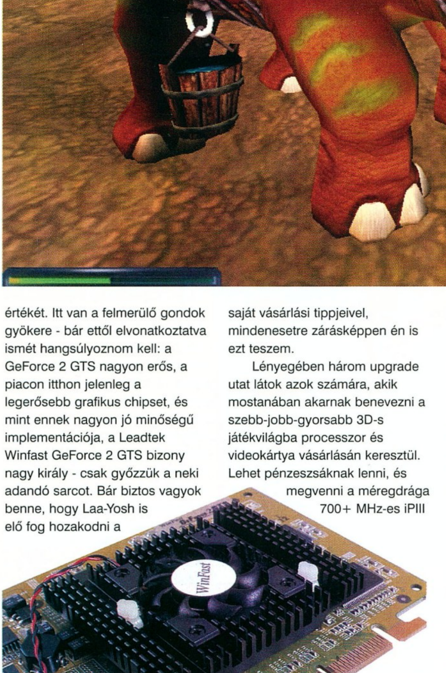
1024x768x32 paraméterekkel. Erről az egész anomáliáról bővebben és szakszerűen Laa-Yosh tudi-részében olvashattok. Szintén tény, hogy bátran nekiállhatunk Quake 3-ban deathmatch-elni 1600x1200 mellett egészen addig, amíg csak 16 bites színmélységben mozgunk - ha kikapsz, az nem a grafikus kártyád elégtelen teljesítőképességének lesz köszönhető. A fentiek pontosabb és plasztikusabb értelmezéséért lásd a táblázatokat (hiába, hivatkozás hivatkozás hátán, mint valami jobb/rosszabbfajta Web-lapon).

A teljesség kedvéért megemlítendő, hogy ráeresztettük a processzor- és GPU-gyilkos, ám valóban szép (más talán itt a gyönyörű szót használnám, ám én megtartom ezt a jelzőt az élő egyedek számára) Isle of Morg demót a Winfastra, ám az játszi könnyedséggel vette ezt az akadályt. Nem néztük meg a GF256 DDR-rel, de nyilvánvalóan bebizonyosodott, hogy a fentebb említett GPU-hoz képest multitextúrázásban nagyjából kétszeresére nőtt fillrate érték nagyon jót tett (egyébiránt az elméleti maximum fillrate 1,6 Gigatexel/sec, amiből 1,16-ot a kártya hozott is a 3DMark-os tesztek során, és amit magasabb felbontásokban és 32 bites színmélységben a 'mindössze' 5,3 GB/sec széles memóriabusz jól kerékbe tör). További érdekességként az igen nagy részletességű, rengeteg magassági adattal is dolgozó Marsfelszín-renderert futtatunk, ezt a kártya és a proci nagyjából 7,5 fps-sel tudta mozgatni az alapméretű ablakban (631x608 pixel 32 bites színmélységgel). Ez nem egy túl impresszív adat mindaddig, amíg hozzá nem teszem, hogy G400-zal 1, míg GeForce 256 DDR-rel 4 fps körüli értékeket lehet mérni. Az Nvidiás 'TreeMark' (e tesztprogi pontos és hivatalos neve nem ez, mindenesetre mindenki így ismeri) segítségével persze jól ki lehetett babrálni a GTS-sel: ha a fa már nagyon burjánzott, az fps-számláló bizony leszaladt az egy számjegy a tizedespont előtt kategóriába. Más kérdés, hogy ezzel a demóval még jó ideig lehet majd szívatgatni a T&L-es kártyákat (a GTS-ek egyébiránt elméletileg 25 millió háromszöget képesek kezelni másodpercenként). A fentebbi összehasonlítás és adatok tükrében elmondható a GeForce 256 DDR vs. GeForce 2 GTS fejlődési vonalról, hogy az Nvidia az eredeti GeForce 256 DDR-nél nagyjából 2-2,5x erősebb GPU-t készített el a felhasználóknak, de mindössze 10 százalékkal növelte meg a hozzá kapcsolódó memória-adatátvitel maximum-



értékét. Itt van a felmerülő gondok gyökere - bár ettől elvonatkoztatva ismét hangsúlyoznom kell: a GeForce 2 GTS nagyon erős, a piacon itthon jelenleg a legerősebb grafikus chipset, és mint ennek nagyon jó minőségű implementációja, a Leadtek Winfast GeForce 2 GTS bizony nagy király - csak győzzük a neki adandó sarcot. Bár biztos vagyok benne, hogy Laa-Yosh is elő fog hozakodni a saját vásárlási tippjeivel, mindenesetre zárásképpen én is ezt teszem.

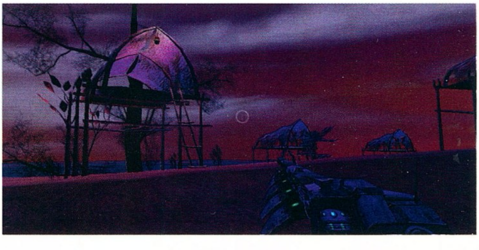
Lényegében három upgrade utat látok azok számára, akik mostanában akarnak benevezni a szebb-jobb-gyorsabb 3D-s játékvilágba processzor és videokártya vásárlásán keresztül. Lehet pénzeszsáknak lenni, és megvenni a méregdrága 700+ MHz-es iPIII mellé valamelyik GTS kártyát - ha különösebb fejfájás nélkül ezt meg tudod tenni, ne habozz -, jók ezek a boardok. Persze nem ez az átlag, hanem a költségekre érzékeny játékos. Számukra talán a legoptimálisabb teljesítmény/ár hányadost az Athlon 600-700-as rendszer GeForce 256 DDR-es kártyával nyújtja. Ez sem kevés pénz, de sokkal reálisabb, mint az egyes számú (természetesen most olyan konfigokról beszélünk, amelyekkel azért még jövőre is lehet jóízűen játszani, mert össze lehet ám kalapálni nagyon olcsón is számítógépet, csak hát a felhasználás valódi célja kérdőjeleződik meg ilyenkor). Végül lehet kivárni, és megnézni, hogy a Matrox, ATi és Nvidia hármas augusztus vége/szeptember időszakban mit zúdít ránk (sorrendben G800, Radeon és NV20) – persze, mivel ezek is vadi új, bivaly kártyák lesznek, áruk ismét csak a csillagos egekbe fog kirándulni. Sajnálatos módon a 3D-s videokártyák átlagos fogyasztói ára kezd nagyon elszaladni - ami viszont pozitív, hogy az egyes chipsetek erkölcsi kopása sokkal gyorsabb, mint a játékok szempontjából vett teljesítményvesztése.



A MOTORBLOKKBAN...

Nem is olyan régen, egészen pontosan Karácsonykor került sor a Guru szerkesztőségében a maratoni Geforce-tesztelésre. Erre apropót a DDR memóriával szerelt változat megjelenése adott, amely azonnal el is nyerte a dicső „leggyorsabb 3D-s kártya" címet. A május épp, hogy véget ért, mikor ezeket a sorokat írjuk, és

Fill rate 3D Mark2000 - GeForce2 GTS				
	16 bit		32 bit	
PIII - 800	Single*	Multi	Single	Multi
640x480	577	1152	291	587
1280x1024	570	1190	216	469
1600x1200	457	1016	218	479
Fill rate 3D Mark2000 - GeForce256 DDR				
PIII - 800	Single	Multi	Single	Multi
640x480	426	470	262	457
1280x1024	421	477	173	367
1600x1200	368	478	185	383
*Single és Multi Textúrázás - Mtexels/s-ban				



GeForrce 2 GTS tuningolhatóság			
3D Prophet II	alap	optimális	max
PIII - 800	200/333 MHz	217/355 MHz	217/400 MHz
1024x768 HQ*	73	78	84
Elsa Gladiac	200/333 MHz	225/375 MHz	225/400 MHz
1024x768 HQ*	73	81	84
Leadtek GTS	200/333	225/395 MHz	230/400 MHz
1024x768 HQ*	73	85	86
*Quake3 demo001 - High Quality + max textúra részletesség			

már sor is került a trónfosztásra. A hardware-stáb mégsem lelkesedik különösebben; és nekem jutott a feladat, hogy összefoglaljam, miért.

A Geforce 2 GTS chip, ha önmagában vizsgáljuk, impresszív munka, vitán felül napjaink leggyorsabb grafikus processzora. Az Nvidia mérnökei az első Geforce-hoz képest több fontos változtatást hajtottak végre rajta, melyek sokkal jelentősebbek a tavalyi TNT1-2 közöttieknél.

Az első mindjárt a renderelő futószalagokat érinti. A G2-ben ugyanúgy négy pipeline dolgozik, de most már ezek mindegyike két textúrát képes rendelni egy-egy pixelhez. Ennek köszönhetően az elméleti teljesítmény a Geforce-hoz képest rögtön a kétszeresére növekszik a multitextúrázást használó játékokban; azaz 800 Mpixel/sec illetve 1600 Mtexel/sec. A gyakorlatban már kicsit más a helyzet, de erről inkább később.

Az Nvidia állítása szerint a T&L egységet is továbbfejlesztették, így sokkal magasabb teljesítményt értek el (a megadott érték 25 millió poligon/másodperc) – a valóságban azonban ez valószínűleg inkább a 200 MHz-re emelt órajelnek köszönhető.

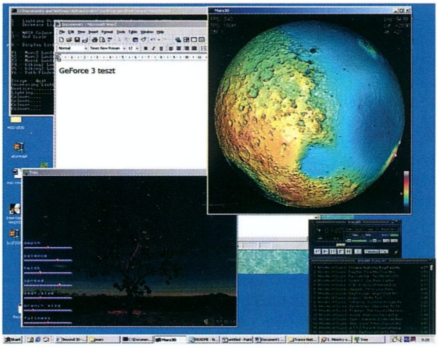
A memória is változott a Geforce-hoz képest: 166 MHz-es DDR SGRAM/SDRAM található a kártyán, modelltől függően 32-64 MB. Ez már korántsem tetszik nekünk, ugyanis a sebességbeli változás alig több, mint 10%.

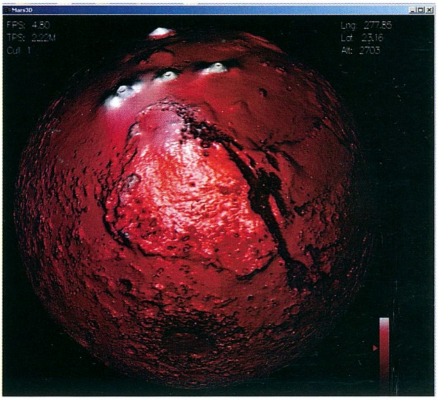
MEMÓRIABUSZ

Annak idején a Geforce első, SDRAM-os verziója sok kritikát kapott kiegyensúlyozatlansága miatt. A 166 MHz-es SDRAM nem volt képes elegendő sávszélességet biztosítani ahhoz, hogy a chip az ígért teljesítményt a gyakorlatban is képes legyen elérni. A G2 GTS-nek is ugyanez az átka: nem elég gyors a memória ahhoz, hogy az ígért teljesítménynek csak a felét is elérhessük. A magyarázat a következő.

A kártyán található memória alapvetően két feladatot lát el: az egyik a textúrák tárolása a lassabb rendszermemória helyett, és ebből következően a textúrák betöltése onnan. Tudni kell, hogy ma már szinte soha nem lehet a játékokban az adott pálya által igényelt összes textúrát feltölteni, ezért ahogy mászkálunk/autózunk ide-oda, úgy kell a textúrákat cserélgetni. Ennek érdekében a játék az AGP-n keresztül kommunikál a központi RAM-mal, és bizony ha sok adatot kell mozgatni, akkor berángat.

A videokártya RAM-jának másik funkciója, hogy frame bufferként szolgáljon: a monitorra kikerülő képet itt tároljuk, mielőtt a RAMDAC analóg videojellé alakítaná. Ide kell tehát a videochipnek kiírnia a képet alkotó pixeleket, és a jelenlegi 3D-s architektúrák bizony nem spórolnak ezekkel. Jelenleg egyedül a PowerVR kártyák alkalmaznak olyan renderert,





amely a takarásban lévő képpontokat felismeri, nem számítja ki, és ami a legfontosabb, nem küldi el a memóriába. Ilyen pixelekből ugyanis rengeteg van, jelenleg kb. 3-6-szor annyi pixelt kell kirajzolni, mint amennyi valóban látszik.

Minden egyes kiírt pixel 2 byte-ot igényel 16 bites színmélység esetében, illetve 4 byte-ot 32 biten; továbbá Z- és stencil-buffer információt is ki kell írni, szintén 2/4 byte-ot. A sok kicsi sokra megy elv alapján iszonyatos adatmennyiségek jönnek össze pillanatok alatt, és ha a memóriához vezető busz nem elég gyors, akkor a videochip nem tehet mást: várni fog… A fentieket a 3Dmark 2000-ben elvégzett fill rate tesztek is jól igazolták, a G2 GTS már 16 biten sem képes elérni maximális teljesítményét, 32 biten pedig (a kétszeres adatmennyiség miatt) a sebesség a felére csökken. Lelkes orosz emberkék további kísérleteket is végeztek egy mélyhűtőben üzemeltetett Geforce2-es kártya alapos tuningolásával. A várakozásoknak megfelelően a 166 MHz-es memóriasebességet 220-ra növelve a teljesítmény szinte lineárisan növekedett – azaz a kártya teljesen és súlyosan memóriasávszélesség-limitált.

Logikus a kérdés, mit lehet tenni ez ellen? A megoldás kétféle lehet: vagy a kiírandó adatmennyiséget csökkentik le drasztikusan (az ATi HyperZ technológiája is erre törekszik), vagy gyorsabb memóriát kell a kártyára szerelni. Utóbbi valószínűleg hamar bekövetkezik, a hírek szerint 200 MHz-es DDR Rammal szerelt kártya több gyártótól is heteken belül érkezik, és év végéig 250 MHz-est is ígérnek. A tuningtesztek alapján ez igen jó hatással lesz a sebességre.

Persze ugyanezekkel a nehézségekkel a többi gyártónak is meg kell küzdenie, a 3dfx például ezért alkalmaz multichipes megoldást. Hosszú távon viszont nem túl jó ötlet a memóriagyártókra építeni a videokártyákat, hiszen a jelek

Standard Per-Pixel Lighting

Per-Pixel Lighting with Bump Mapping

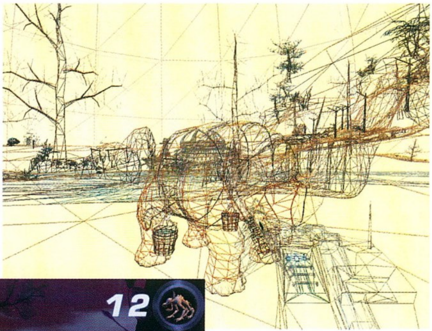
szerint ők sokkal lassabb fejlődést képesek produkálni. Előbb vagy utóbb ki kell dolgozni más megoldásokat a jelenlegi architektúrák helyett.

GEOMETRIAI GYORSÍTÁS

A lassan féléves Geforce névadó képessége körül még mindig sok a félreértés és a tévhit. Sajnos pont ezt nem is lehet teljesen egyértelműen letisztázni, mivel ma a legnagyobb kavarás a 3D-nek pont e körül a fázisa körül megy.

Az első, amit biztosan kijelenthetünk, hogy a Geforce 2 T&L egysége igen gyors, a CAD és 3D-s alkalmazásokkal tesztelve ott van a nála sokszorta drágább, több százezer forintos profi kártyák között. Itt ragadnám meg az alkalmat a teljesítménymérés tisztázására is: a gyártó által megadott X millió poligon arra az ideális esetre vonatkozik, amikor ezek a poligonok egybefüggők. A gyakorlatban azonban ez az érték kapásból nagyjából a felére-harmadára esik, és akkor még csak poligonokat rajzolunk ki, szó sincs textúrázásról és egyéb csicsákról :). Sajnos jelenleg nem létezik olyan tesztprogram, amellyel a játékokban elérhető teljesítményt precízen lemérhetnénk.

A geometria gyorsítása ugyanis korántsem olyan egyszerű, mint a raszterizálásé (a pixelek kirajzolgatásáé). A tárgyak jó része mozgásban van, és egy kisebb részük, így a karakterek és egyéb lények még deformálódnak is. Ezeket a geometriákat dinamikusnak nevezzük (a pályát felépítő a statikus), és ez már nem adható át olyan egyszerűen a T&L egységnek. Különösen igaz ez a karakterekre – ezeket ma már csontváz-alapú animációval mozgatják, ami extra számításokat igényel. Ebből következően a T&L támogatását gondosan meg kell tervezni, és a programkódot ennek megfelelően lehet megírni.



Emiatt aztán a régóta fejlesztés alatt álló játékokat nem lehet átszabni, általában még utólag megpatch-elni sem, hogy kihasználhassák a geometriai gyorsítást.

A fentiek miatt a T&L egység pillanatnyilag szinte teljesen kihasználatlanul üldögél a Geforce-ban. A szabvány OpenGL funkciók ugyan képesek lennének meghajtani, de mivel ezek a CPU-n lassan futnak, ezért a legtöbb OGL játék (pl. a Quake) saját fejlesztésű rutinokat tartalmaz – és ezek már csak a CPU-n mehetnek. A karakteranimáció tovább bonyolítja a dolgokat, a Geforce ugyanis képes ezt is gyorsítani – de csak viszonylag egyszerű szinten. Így aztán a fejlesztők vagy ezt alkalmazzák (pl. az Experience-ben), vagy marad a CPU...

Ezek alapján a T&L meglehetősen haszontalannak tűnhet, de a helyzet a valóságban azért nem ennyire rossz. Először is, valamilyen szintű gyorsítás minden egyes poligon feldolgozásakor alkalmazható; másodszor, még akkor is érdemes a T&L egységre bízni a feladatokat, ha a sebesség nem lesz attól gyorsabb. Így ugyanis a CPU felszabadul más, hasznos feladatokra. A Geforce 1 és 2 tehát minden jövőbeli játék számára hasznos lehet, amelyet a T&L használatára terveznek és írnak meg. Ilyenek pedig lassan azért elkezdenek majd csordogálni, a leginkább talán a Sacrifice-ra és a Halóra lesz érdemes figyelni.

PIXEL SHADEREK

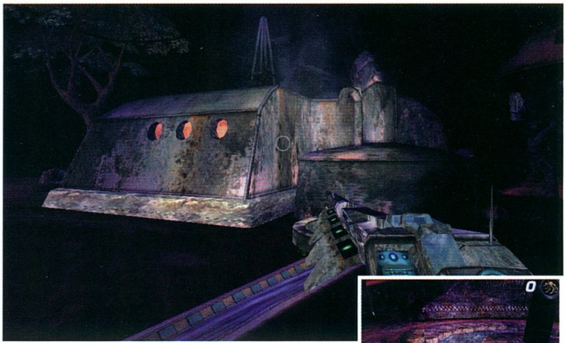
A Geforce 2 bejelentésekor leginkább a pixel shadereken kezdtünk el lelkesedni, hát még amikor screenshotok is érkeztek a témában – csakhogy ez a lelkesedés azóta lelohadt kissé.

Ennek oka az, hogy a Geforce 1 és 2 chipek között alig van különbség ebből a szempontból, és a hangzatos Nvidia Shader Rasterizer alatt értett regiszter-kiépítés egyáltalán nem újdonság a G2-ben. A gyakorlatban ezek az effektek csak az Nvidia kártyákon fognak működni ebben a formában – tehát néhány különc játék kivételével a fejlesztők aligha fogják támogatni. Erre további okot ad, hogy vannak korlátozások a shaderek felépítésére is, a programozóknak nincs elegendő szabadságuk.

Maguk a per-pixel shaderek viszont igen hasznosak, és hamarosan el is fognak terjedni, csak épp nem az NSR-féle megvalósításukban.

Winfast GeForce2 GTS	
GPU Órajel	200 MHz
Memória	200 MHz DDR
Bundle (csomagolás)	Power DVD
Különleges tulajdonságok	extra hûtõ
info box	
Gyártó	Leadtek Research Inc.
Forgalmazó	Kelly-Tech Kft.
Telefon	350-1246
Ár	106 ezer forint
Webcím	www.kelly-tech.hu
Gyorsjelentés	
Pro	a leggyorsabb GPU, T&L, S3TC támogatás, tuningbarát
Kontra	kiegyensúlyozatlan rendszer, megfizethetetlen ár

Gladiac GF2 GTS	
GPU Órajel	200 MHz
Memória	200 MHz DDR
Bundle (csomagolás)	ELSAmovie
Különleges tulajdonságok	nincs
info box	
Gyártó	Elsa AG
Forgalmazó	HRP Magyarország Kft.
Telefon	452-4600
Ár	-
Webcím	www.hrp.hu
Gyorsjelentés	
Pro	a leggyorsabb GPU, T&L, S3TC támogatás
Kontra	kiegyensúlyozatlan rendszer, megfizethetetlen ár



DIRECTX 8.0?

A szeptemberben megjelenő DX8 lesz az API, amely ezt a remek eszközt a fejlesztők kezébe adja. Shader alatt tulajdonképpen pársornyi egyenletet kell érteni, amelyek bizonyos művelettípusok közül hajtatnak végre néhányat az éppen feldolgozott adatokon. Ezeket sokkal könnyebben és szabadabban lehet kezelni, szemben az eddigi közvetlen, regisztereket és flageket birizgáló programozási módszerekkel.

A per-pixel shaderek egyébként valójában per-texel shaderek, azaz a kiinduló adatokat a tárgyak textúrái szolgáltatják. Mivel azonban a textúrákat alkotó pixelek manapság már meglehetősen kicsik a végső képen, ezért a látványbeli különbség minimális – viszont sokkal gyorsabban lehet ezeket a műveleteket végrehajtani.

Az igen pontos megvilágítás, a bump mapping, a nem egyenletes tükröződések valósíthatók meg pixel shaderekkel, hogy csak pár példát említsünk. A legjobb azonban, hogy a megvalósításuk jellege (szabadon programozható multitextúrázás) miatt a lehetőségeknek csak a programozók kreativitása szab határt.

A Dx8 tartalmaz vertex shadereket is, melyekkel különböző deformációkat, csontváz-alapú animációt és ilyesmiket lehet végezni a tárgyakat alkotó pontokon.

A MAGYARÁZAT

Ez a cikk kicsit negatív hangnemet kapott a végére, ami sajnos indokolt is. A Geforce 2 remek chip, a rá épített kártyák jelenleg a leggyorsabbak a piacon – de a 166 MHz-es memória miatt nem nyújtanak annyival többet a DDR Ge256-nál, mint amennyivel az áruk magasabb. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor mi értelme volt piacra dobni egy tulajdonképpen félkész terméket?

A válasz a befektetők és a tőzsde érdekeihez való alkalmazkodás. Az Nvidia tartani akarja a megjelenési terveit mindenáron, tehát félévente muszáj új terméket piacra dobniuk. Mind a Geforce, mind a Geforce 2 esetében nem sikerült a teljes értékű verzióval elkészülni, azonban a marketing részleg sikeresen leplezte ezt a tényt. A DDR Geforce pár hónappal később a boltokba került, alighanem a G2 is így fog járni; az első változat pedig a stabil pénzügyi mutatók áldozata lesz.

Csak remélhetjük, hogy az évek óta futó NV20 projekt esetében az Nvidia már nem így fog eljárni, és a hivatalos megjelenéskor nem valamilyen bétaverziós kártyák kerülnek a boltokba.

tig, Laa-Yosh, shoebaron

3D Prophet II GTS	
GPU Órajel	200 MHz
Memória	200 MHz DDR
Bundle (csomagolás)	Power DVD
Különleges tulajdonságok	tv kimenet
info box	
Gyártó	Guillemot Corp.
Forgalmazó	Herta Kft.
Telefon	322-2232
Ár	90 ezer forint
Webcím	www.herta.hu
Gyorsjelentés	
Pro	a leggyorsabb GPU, T&L, S3TC támogatás
Kontra	kiegyensúlyozatlan rendszer, megfizethetetlen ár

3D STUDIO MAX 3

Poligonos modellezés haladóknak I.

Szép jó napot nektek – mikor ez a cikk készül, éppen atomsúlyos kora téli idő van. Remélem, mire az újság a kezetekbe került, a felhők meg a hidegfrontok már méltóztattak elvonulni, és az iskola fedőnevű rémség is így tett. Hasonlóan remélem, hogy szerény személyem pedig mostanra már leszámolt az utóbbi intézménnyel :).

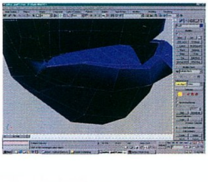
Ebben a hónapban megkezdjük egy hosszabb lélegzetűre tervezett és igen érdekes témakör tárgyalását. A karaktermodellezés egyik, napjainkban egyre népszerűbb módszeréről, valamint a hozzá kapcsolódó animációs és textúrázási ismeretekről van szó, amelyek meglepő módon a jó öreg poligonokra épülnek.

A Jurassic Park óta élő hagyomány szerint az eredetileg CAD programokhoz, mesterségesen előállított felületek modellezéséhez kifejlesztett NURBS felületeket használják organikus, azaz szép és folyamatos ívekből álló tárgyak, modellek elkészítésére. A NURBS-nek azonban komoly hátrányai is vannak – a bonyolultság és magas hw-igényen túl például különböző strukturális korlátozások is érvényesek, és akkor még nem is beszéltem a 3D Studióbeli „nem-egészen-tökéletes" megvalósításukról.

A korábban tárgyalt patch modellezés a Maxben igen korrekt és jó módszer, de szintén rendelkezik néhány hibával. Először is, a Beziér patch-ek és spline-ok szerkesztése igen sok tökölést igényel, és emiatt célszerű kevés patch-ből építkezni. Így viszont nehezebb az egyes részleteket kidolgozni... Ráadásul a patch modellek animációja igen nehézkes, és a surface tools használata során is borzasztóan kevés modellező eszköz áll rendelkezésre.

Nagyon nem akarok ebbe belemenni, elég az, hogy az 1997-ben megjelent Geri's game című rövidfilm óta új karaktermodellezési módszer a terjed. A subdivision surface-ről van szó, amelynek a neves animációs stúdió az egyik igen összetett és sokoldalú megvalósítását használta fel a Toy Story 2 című filmben. Ez mondjuk, nem meglepő, tudniillik a subdiv felületeteket feltaláló matematikus a Pixar egyik oszlopos tagja :).

Ez a Pixar-féle megvalósítás kereskedelmi forgalomba alighanem a Maya 3-as verziójával kerül, azonban az alapelvek már alkalmazhatók a Maxben is. És ami a fontosabb, a módszer legkomolyabb előnyei is kihasználhatók, így feltétlenül érdemes megismerkedni vele.



Az elv a következő: bármilyen poligonos tárgyra alkalmazhatunk olyan eljárást, amely a poligonokat megtöbbszörözi, s egyben a kész eredményt lesimítja. Az eljárást megismételve még finomabb felbontású, még simább ívelésű felület hozható létre, és az ismétléseket elvileg a végtelenségig folytathatjuk. A gyakorlatban persze létezik olyan szint, amely felett az újabb felosztások már nem hoznak látható javulást, és megfelelő eszközök birtokában az ismétlések számát akár a kamera távolságától függővé is tehetjük. A kiinduló tárgyunk tehát célszerűen alacsony poligonszámú modell, ezt hívjuk control mesh-nek vagy kontrol cage-nek.

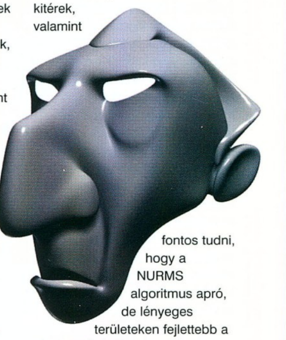
Az eljárás előnyei számosak, megpróbálom röviden felsorolni őket.

Az első igen fontos szempont a poligon, mint építőkő használata. Több évtizedes tapasztalatokra épülő fejlett eszközeink vannak a poligonos tárgyak manipulációjára. Működésük könnyen megérthető, megbízhatók és egyszerűek is. Továbbá, poligonokból gyakorlatilag minden forma elkészíthető, minden létező struktúra megvalósítható belőlük.

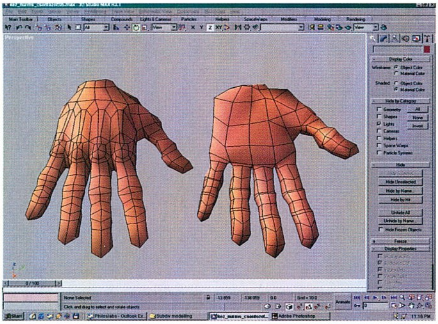
A második hasznos funkció, hogy a modell felületének simaságát, folytonosságát, a poligonok felbontását a programunk automatikusan végzi. Így mind a modellezés, mind az animálás során elegendő az alacsony poligonszámú tárggyal dolgozni, ennek következtében a munka leegyszerűsödik, és a számítógépünk is gyorsabban képes kezelni a kevesebb adatot. A subdivisiont elegendő a rendereléskor elvégezni, bár munkánk ellenőrzéséhez időnként menet közben is alkalmazni kell. A subdiv algoritmusnak fontos következménye ugyanis, hogy a végeredményként kapott modell térfogata mindig kisebb a control mesh-énél. Emiatt menet közben néha igen nehéz lenne megtippelni, hogy a lowpoly modell hogyan is fog kinézni, és megfelelő eszközök híján ez jelentősen lelassítaná a munkát. Szerencsére a Maxben ezzel nem lesz gond.

Végül, a textúrázási feladatok is könnyebben megoldhatóak az alacsony poligonszámú modelleken, beleértve az UV unwrap vagy éppen a modell széttrancsírozásának különböző formáit.

Lássuk most mindezt a gyakorlatban. Először is, a subdiv modellezés gyakorlati megvalósítására a NURMS meshsmooth szolgál. Ez elsőre kicsit meglepő lehet, hiszen meshsmooth már az 1.2-es Max óta létezik, mégse igazán tűnt használhatónak. Ennek két olyan oka van, melyekre később még kitérek, valamint fontos tudni, hogy a NURMS algoritmus apró, de lényeges területeken fejlettebb a régi verziókénál.



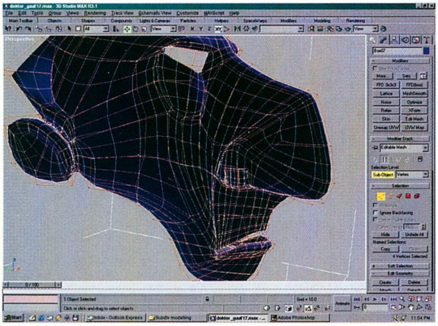
Másodszor, a Max felépítése, különösen a modifier stack lehetővé teszik azt, hogy a meshsmooth előtt alkalmazzunk olyan módosítókat, mint például a Character Studio Physique-je, vagy az arc-animációra használatos morpher. Ezek az eszközök a lowpoly verzión igen gyorsan képesek dolgozni (hiszen a feldolgozandó adatmennyiség tört része egy 50-10000 poligonos modellének), továbbá sokkal precízebben lehet behangolni az egyes pontok deformációját. Ráadásul a subdiv alkalmazása miatt az eredmény mindvégig folytonos és sima marad, nincsenek a környezetükből élesen kilógó vertexek (Bob renderelt képei a Messiah-ból



tipikus példák a highpoly modellek ilyen hibáira).

A gyakorlati alkalmazás igen fontos feltétele azonban az eszköz alapos megismerése. Ez szerencsére nem azt jelenti, hogy bonyolult matematikai

összefüggéseket, vagy szerkesztési eljárásokat kellene elsajátítani, elegendő tapasztalati jelleggel kiismerni a subdiv algoritmus funkcióját. Az általános simítási algoritmus működése a következő:



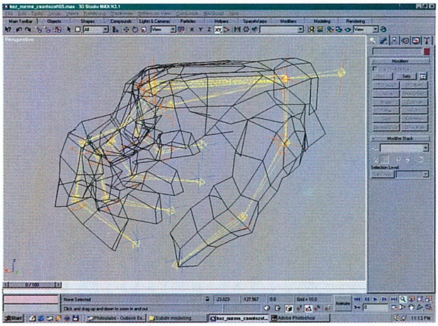
1. Az adott poligon mértani közepére beszúr egy pontot.
2. A poligont határoló élek felezőpontjaira beszúr egy-egy pontot.
3. Az így kapott pontokat összeköti.
4. Az eredményt kicsit elsimítja.

Fentiekből a subdiv modellezés fő elvei következnek, például a négyszög-poligonok preferálása, melyet az élek visible/invisible voltának állítgatásával érhetünk el. Csak négyszögekből építkezni is lehetséges ugyan, bár gyakran nagyon sok többletmunkát igényel, de néha három-, esetleg ötszög alakú felületek is megengedhetők a kontrol mesh-en. A mellékleten található cikkben alaposan megvizsgáljuk a max által használt subdiv algoritmus viselkedését a különböző kontrol mesh-eken.

A másik nagyon fontos tényező, amelyet szem előtt kell tartanunk, hogy a subdiv algoritmus nem hoz létre új részleteket, csak a meglévő geometria kontúrjait finomítja. A kisebb-nagyobb formákat ugyanúgy le kell modelleznünk, mint bármilyen más esetben. Ez azonban igen könnyen és gyorsan megy, ha egyszer sikerült belejönnünk a munkába – olyan bonyolult formák, mint az emberi fej vagy kéz, gyakorlatilag végső állapotba hozhatók 1-3 nap alatt. Patch modell esetében a formák, vagyis a tangensvektorok finomhangolása gyakran több hétig tartó munka, és néha még így sem lehetünk elégedettek az eredménnyel. NURBS esetén pedig a topológia menedzselése önmagában legalább megduplázza a szükséges időt.

Érdemes még a kontrol mesh felépítésén, szerkezetén sokat dolgozni. A subdiv algoritmus működésén kívül ugyanis az animációs lehetőségek is igen fontos szempontok, és a megfelelő struktúra sokat számít ilyenkor. Az izmok és arcizmok elhelyezkedését követő rendszer megfelelőbb mind a csontváz-alapú, mind a morfózisos deformációk kivitelezésére, mivel jobb eredményeket és gyorsabb munkatempót kínál. Ez ugyanis a subdiv egyik legnagyobb erénye: mivel csak a modellezésre, a tárgy formázására kell koncentrálni, ezért jelentősen lerövidül a szerkesztési idő – már ha sikerült belerázódni a logikájába :).

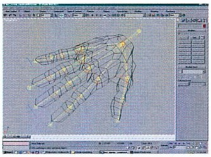
A következő számban tovább tárgyaljuk a subdiv elméletét, és

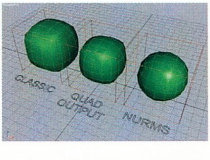


kicsit megpislantjuk, hogy a Pixar mi mindent hozott ki belőle. Továbbá reményeim szerint beszámolhatok nektek a Discreet által szervezett European Game Developer Conference-ről, ahol természetesen a Maxről lesz szó – beleértve az új, 3-as Character Studiót, sőt talán a 4-es Maxet is. Azt is remélem, hogy ezeket megoszthatom majd veletek – ezek a nagy cégek hajlamosak titoktartási papírokat aláíratni... :)

Érdekességképpen kitérnék még az egyre népszerűbb poligonos modellező programokra, a Nendo / Mirai párosra. A Mirai profi, SGI-kre és NT-re fejlesztett karaktermodellező és animáló program, amely kifejezetten a subdivre épül. Sajnos nagyon drága, és korrekt OpenGL gyorsítókártya nélkül egyszerűen el kell felejteni. A Nendo ennek kistestvére, gyakorlatilag csak modellezésre alkalmas, viszont sokak szerint majdnem annyira jó. A demo letölthető a www.nichimen.com site-ról, ahol egyébként igen szép galériák is találhatók.

Néhány szót az előző szám illusztrációiról. A Mátrix című filmből származó Docbot és keltető Grant Niesner műve, akárcsak a sárkányfej, ezek a képek Aliasban készültek. Rust (a kopasz ember) és Abomination (a kiborg) Giovanni Napkin művei, az Alien Mattias Malmer munkája, a tájképeket pedig Willi Hammes készítette. A zöldes busz Igor Posavec, a kamera és a többi kép pedig Gary Butcher munkáját





dicséri. E képek pedig már mind Maxben születtek :).

Utóirat: a téma iránt érdeklődőknek ajánlott weboldalak a CD-s cikkben találhatóak.

Laa-Yosh
maxrovat.sns.hu

Az F1 2000 nyereményjáték szerencsés nyertesei:

F1 2000 játékot nyertek:

1. Asztalos Olivér — Medgyesháza
2. Nagy Norbert — Kaposvár
3. Fehér Csaba — Nagykörös

F1 2000 posztert nyertek:

1. Ács Péter — Zalaegerszeg
2. Varga Tibor — Szolnok
3. Mészáros Sándor — Balkány
4. Kovácsevics János — Barcs
5. Kiss József — Debrecen
6. Szöllosi Gábor — Budapest
7. Pozsonyi Roland — Balassagyarmat
8. Peregi Zsolt — Kétegyháza
9. Horváth Tamás — Tata
10. Németi László — Budapest

Nyereményeiket postán küldjük el.
Gratulálunk!!!

Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg. A műanyag tokba bújtatott PC GURU-hoz, illetve a megjelentetett teljes játékhoz használhatjátok fel ezeket.

Y2K
JÚLIUS

ÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27 PC GURU	28	29	30
31						

DEUS EX – július 1.

2000/7

PC GURU

EURO 2000
MDK 2
GROUND CONTROL
MOTOCROSS MADNESS 2
SERIOUS SAM

PC GURU

Prisoner of Ice

Prisoner of Ice

PC GURU 2000/7

PC GURU 2000/7

Y2K JÚLIUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27 PC GURU	28	29	30
31						

DEMÓK: EURO 2000 • MDK 2 • GROUND CONTROL • MOTOCROSS MADNESS 2 • SERIOUS SAM

SHAREWARE UTILS: BABYLON LITE 2.2E • MACROMEDIA DREAMWEAVER 3 TRIAL • GS98 ACCESS CONTROL V4.6.7 • DL ACCELERATOR PLUS BETA 3.9.0.8 • AUDIO SLIDERS V2.38 • EASYMAILER 4 • ERS 98 V8.73 • IMAGE CONVERTER PLUS V4.61 • OPTIX V3.28 • PACKAGE PLUS V2.0 • TOOLBAR PRO V4.0 • WEBZIP V3.71 508 • WS_FTP PRO 6.5

ANIMÁCIÓK: WARCRAFT 3 • GRAND PRIX 3

CHEATS & TRAINERS: ALIENS VS PREDATOR GOLD - TRAINER FOR MARINE • DARKSTONE - UPDATED TRAINER FOR V1.05 • DARKSTONE - WEAPON EDITOR • DAIKATANA - CHEATS • DOGS OF WAR - MONEY TRAINER • DWEEBS - TRAINER • FLYING HEROES - MONEY TRAINER • OUTWARS - TRAINER +5 • RED ALERT-AFTERMATH - TRAINER • STARLANCER - TRAINER • STARLANCER - SAVEGAME MODIFICATION • TACHYON - TRAINER +16 • THE LABYRINTH - TRAINER UNLIMITED BALLS • GROUND CONTROL - TRAINER • LEGOLAND - TRAINER • MDK2 - TRAINER • STARFLEET COMMAND GOLD - TRAINER • +CHEATZONE

PATCHES: IMPERIUM GALACTICA II V1.058 • SOUTH PARK RALLY PATCH • THE SETTLERS III V1.60 • FALCON 4.0 • REALISM PATCH 2 • REVENANT V1.22 • UNREAL TOURNAMENT 4.20 • MESSIAH PATCH 0.2 • DESCENT 3 V1.4 • GROUND CONTROL V1008 • ROGUE SPEAR URBAN OPS V2.51

ROVATOK: QUAKE • STARCRAFT • HEROES OF MIGHT & MAGIC • AUTÓ SZIMULÁTOROK • BONCKÉS • FINAL FANTASY VIII • 3D MÁNIA • 3D STUDIO MAX • MŰHELYTITKOK • LINUX

SHAREWARE JÁTÉKOK: CANNON SMASH • CYCLES 3D V1.5.3 • DART´ EM UP • DX BALL 2 V1.2 • THE LABYRINTH • MAZE CREATOR • MORAFF´S MARBLEJONGG • POOL´ EM UP • ROLL `EM UP • SPACEGNUTS

DESKTOP THEMES: CASTLE AT SUNSET • GLADIATOR • MAJESTIC KINGDOM • THE MATRIX • THE X PHILES • WINDOWS 2000 ME

SCREEN SAVERS: CAMERA FUN HOUSE • ELECTRICALM 3D • HYPNOGENIC • KINEMORPHIC • MATRIX 3000 • PSYCHODELIC • THE MOVIES • WATERFALL

WALLPAPERS: DK2 HORNY • LIGHTSPHERE • MICROTRONYX • NUCLEAR IMPACT • PERIDORE 64 • RADIAGION

EXTRA AJÁNLATUNK: 2000 CITIES BROWSER • FLIGHT SIMULATOR 2000 - EXTRÁK • GAMESPY V2.20 SHAREWARE • MARS & VENUS 3D • RADTOOLS • WIN3D • PROGRAMOK, MELYEKET TI KÜLDTETEK

KÜLVILÁG: TITAN [A.D.] - TRAILER • THE PATRIOT - TRAILER

DEUS EX – július 1.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv mindenkinek!

Nagyon köszönöm a sok-sok levelet! Olyan rengeteg hozzászólás, kérdés érkezik, hogy gyakorlatilag 2-3 hét lemaradásban vagyok a válaszokkal! A CD-ROM formátumok alapjainak beható elemzése a jelek szerint általános megelégedést váltott ki, ezért folytatom a téma körüljárását. Ma a MODE2 formátumról és felhasználási területeiről lesz szó.

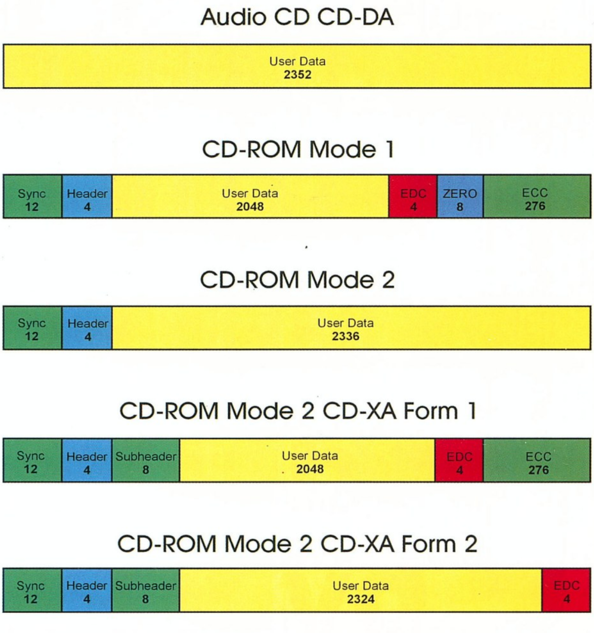
MODE1 VS. MODE2 - KEVESEBB? TÖBB?

Az interneten kóborolva számos fórumon olvasok olyan - elvileg segítő szándékú - hozzászólásokat, amelyek a kezdőket arra biztatják, hogy ne MODE1-ben archiválják adataikat, hanem használják a MODE2 formátumot, mert azzal több adatot tudnak ugyanarra a lemezre rögzíteni! Ez így nem igaz, sőt, ez nagy marhaság! Indulatok helyett azonban inkább vessünk egy pillantást a MODE1 szektorok felépítésére. A legutóbb szavakban, számokkal ugyan ismertettem ezeket az adatokat, de mostanra sikerült egy szép ábrát is készítenem, ezen a különféle CD-ROM szabványok eltérései talán jobban látszanak. Látható, hogy a MODE1 formátumú szektorokban 2048 bájt hasznos adatot tudunk rögzíteni. Már azt is tudjuk, hogy a CD-ROM fájlrendszere ezekből a 2 kilobájtos blokkokból épül fel, amely rendszer alapjairól az utolsó alkalommal már beszéltünk, sőt, egy lemezt elemeztünk is. Ha az ábrán kicsit lejjebb is körülnézel, akkor a MODE2 formátum három, jelenleg ismert és használt változatát tanulmányozhatod. A következő bekezdésekben ezeket részletesen kitárgyalom, most csak arra kérlek, nézd meg alaposan a MODE 2 CD-ROM XA Form1 felépítését. Amikor saját adataidat, fájlokat archiválsz írható CD-re, és az alaptalan híreszteléseknek bedőlve MODE2 (vagy CD-XA, programtól függően) formátumban rögzíted a fájlrendszert, a szektorok ebben a formában kerülnek rögzítésre! A fájlrendszer felépítése azonban ugyanaz lesz, ebben az esetben is ugyanolyan, 2 kilobájtos szektorokból felépített image készül, mint MODE1 esetén. Az ábrán látható, hogy a MODE1 és a CD-XA Form1 között a hasznos adatok tekintetében NINCS különbség, tehát SEMMI értelme egyszerű fájlokat MODE2-es lemezen tárolni! Milyen előnyei vannak akkor a MODE2-nek, és hogyan hasznosíthatjuk? Erről fogunk elmélkedni.

MODE2

A MODE2 szabvány ugyanúgy a Yellow Book (Sárga Könyv) szabvány része, mint a MODE1. Megalkotására azért volt szükség, hogy több hasznos adatot tárolhassunk a szektorokon belül. Nyilvánvalóan látszik, hogy az alap MODE2 szabvány alkalmatlan bármiféle kényes számítástechnikai adat tárolására, hiszen a 2336 szabadon felhasználható bájt mellett semmiféle hibajavító vagy ellenőrző mezőt nem tartalmaz. Ebben a formátumban csupán a zenei CD lemezek esetében használatos alapszintű hibajavításra van lehetőség, ami tökéletlen a számítógépes adatok pontos kezeléséhez. Mire volt jó akkor a MODE2 rendszer kidolgozása? Eleinte a fejlesztők sem tudták, az alapgondolat szerint olyan jellegű adatokat szándékoztak itt tárolni, amelyek eleve tartalmazzák saját hibajavító rendszerüket. Az elgondolás logikus, ha egy ilyen adatfolyam saját algoritmusa kevesebb hibajavító adatot használ, mint amennyi a MODE1-ben fixen deklarálva van, akkor megéri MODE2-ben tárolni, hiszen több hasznos adattal lehet szektoronként gazdálkodni. Azonban azt is figyelembe kellett venni, hogy már a MODE1 szabvány által használt hibajavítás sem mindig tökéletes. Kérdéses volt, hogy létezik-e olyan jellegű adatállomány, amelynek szerkezeti felépítése ennél rosszabb hibajavítási eljárással is biztonságos, illetve létezik-e olyan rendszer, amelynek nem jelent gondot, vagy nem áll fejre egy-két hibásan leolvasott adat miatt. Nyilvánvaló, hogy futtatásra kerülő programkódok, vagy hasonlóan fontos adatok nem tárolhatók ilyen jelleggel. A multimédiás adatfolyamok (hang, zene, képek,

A CD szabványok szektorainak felépítése



videó) azonban ennél jóval igénytelenebbek, tehát ezeket már nyugodtan tehetjük ilyen szektorokba. Az alapgondolat ezúttal is egyszerű, a CD-ROM lemezen a futtatható állományok legyenek a régi, megbízható rendszerrel tárolva (2048 bájt szektoronként), de a multimédiás anyagokat rögzítsük az új elven, hiszen a zenei állományok lejátszásakor egy-két hiba fel sem tűnik az emberi fülnek. Ráadásul a fejlettebb, nagy tömörítést használó kép- és hangformátumok (MPEG) saját hibajavító algoritmusa a lejátszáskor szépen elsimítja az esetleges hibákat. A gond csak az volt, hogy miképpen lehet elkülöníteni a lemezen a régi rendszerrel, illetve az új elgondolással rögzített szektorokat? Ekkor született meg a CD-ROM Extended Architecture, a CD-XA, amely két változatban deklarálta a MODE2 formátum felhasználási lehetőségét.

MODE2 CD-XA FORM1

Az ábrán látható, hogy az eltérés igen kicsi a MODE1 formátumhoz képest. A MODE2 Form1 a megszokott CD-ROM fájlrendszerek tárolására szolgál. Ha saját adataidat MODE2 formátumban írod fel, akkor ebben a rendszerben tárolódik - nyilvánvaló, hogy egyetlen bittel sem tudsz többet rögzíteni, mintha MODE1-ben írtad volna fel ugyanazt az anyagot. Egyetlen fontos különbség van: a POSTGAP a MODE2-ben felírandó image végére nem szükséges, tehát nem kell a legalább 300 szektornyi nulla bájt az adatok végére (mégiscsak nyertünk 600 kilobájtot, hehe). Ezen kívül más eltérés nincs, a fájlrendszeren belül - nem kötelezően - jelezhető, hogy XA formátumú felírással lesz tárolva, de ez minden, a hasznos adatok mennyiségének tekintetében ugyanannyi adat kerül rögzítésre, mint MODE1-ben. Kiábrándító, mi? Ennyit a neten terjengő baromságokról. De akkor mire jó ez az egész? Türelem, mindjárt kiderül.

MODE2 CD-XA FORM2

Itt már látszik, mire megy ki a játék, hiszen egy ilyen szektorban 2324 hasznos adatbájt rögzíthető, ez több mint 13,5 % nyereség a MODE1 és a MODE2 Form1 formátumok hasznos adatmennyiségéhez hasonlítva. Figyeljük meg, hogy a szektor felépítése az első három szegmensben teljesen megegyezik a Form1-gyel. A Form2 azonban nem tartalmazza a szektorvégi 276 bájtnyi hibajavító mezőt, ezért lehet több adatot tárolni benne - a leolvashatóság minőségének kárára. A Form2 szektor végén található árva 4 bájtos EDC hibaellenőrző mező nem sok vizet zavar - csak arra jó, hogy az olvasó esetleg tudomásul vegye, hogy a beolvasott adat hibás volt, de mivel javításra nem elég, ezért a legtöbb rendszer figyelmen kívül hagyja, vagy más célokra használja. Ilyen a CD-I is: a legtöbb CD-I lejátszó nem is ellenőrzi le a beolvasott adatbájtokat, egyszerűen nem kezeli ezt a 4 bájtot.

A CD-XA ELŐNYEI

A CD lemez bevezető zónájában (Lead-In) található trackjegyzékben, a TOC-ban a MODE2-es trackek egyféleképpen kerülnek jelölésre, tehát onnan nem megállapítható, hogy egy MODE2 track a régi MODE2 formátumot, vagy CD-XA (és abból is Form1 vagy Form2) adatokat tartalmaz. Ez az adott track szektorainak olvasásakor derül ki, ott látható, hogy az aktuális szektor MODE2, CD-XA Form1 vagy Form2. A CD-XA nagy előnye, hogy egy tracken belül a Form1 és Form2 szektorok majdnem tetszőleges sorrendben követhetik egymást. Nagyon jó példa erre a Sony PSX formátuma, amely a végrehajtható fájlokat Form1, a video- és zeneállományokat pedig Form2 szektorokban tárolhatja, így jobban kihasználja a lemez kapacitását. Számos - főleg korábban megjelent - PC-s multimédia program is használ Form2 szektorokat videobejátszások tárolására. A CD-XA leggyakoribb felhasználási területe azonban minden bizonnyal a VideoCD és CD-I világa, hiszen a DVD elterjedése előtt hihetetlen mennyiségben jelentek meg az ilyen formátumú filmek, interaktív szórakoztató kiadványok. Napjainkban pedig a VideoCD a házi felvételek, illetve - a nem mindig legális módon - DVD-ről konvertált filmek tárolásának kedvelt formátuma.

VIDEOCD

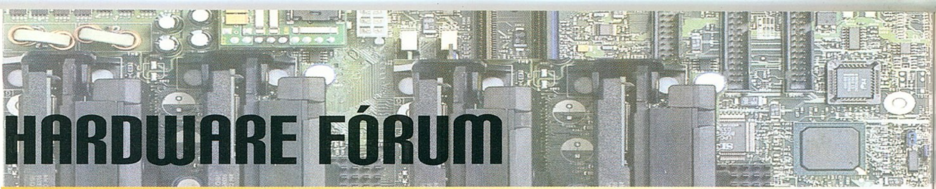
A VideoCD érdekes jószág, számos félreértés tárgya, hamis információk tömkelege terjeng róla mindenfelé. Kevésbé tapasztaltak részére a legnagyobb megdöbbenést az okozza, hogy általában több mint 700 megabájt adat található rajta. Főleg azok a fránya, dat kiterjesztésű fájlok tűnnek elképzelhetetlenül nagynak. Na igen. Ha VideoCD-t szeretnél duplikálni, akkor könyörgöm, ne a fájlokat próbáld átmásolni róla a merevlemezre, mert akkor annyi fájlt fogsz leszedni róla, amennyit 650 megabájtos CD-re soha az életben nem fogsz visszaírni! Szektorról szektorra, egyszerű CD-Copy eljárással kell másolni, véletlenül sem a fájlrendszer szintjén kell kínlódni vele! Megmagyarázom, miért nem lehet „fájlosan" lemásolni. A VideoCD-n látható meglehetősen fura fájlrendszertől nem kell megijedni, főleg nem a dat fájlok méreteitől. A fájlrendszer alapja, tehát a könyvtárszerkezet és a fájlok leírói ugyanis CD-XA Form1, de a videoanyagot hordozó fájlok már Form2 szektorokban csücsülnek, ezért lehet olyan nagy a méretük! Ha balga módon - de sokszor látok ilyet, atyavilág! - a dat fájlokat és/vagy a könyvtárakat másolod át a vinyódra, akkor abból elég nehezen lesz újra VideoCD, hehe! Ha mégis így jártál volna, akkor a dat fájlokat először vissza kell alakítanod az eredeti MPEG alakba (van erre egy kis ingyenes programocska, a neve DAT2MPEG) mert a legtöbb program, amely képes VideoCD készítésre, csak MPEG fájlokat fogad el forrásnak. Kivétel a Nero, ez a dat formátumú, az említett béna módon átmásolt fájlokból is tud újra VideoCD-t kreálni - de figyelem, az utóbbi időkben megjelent verzióban inkább csak jól elrontja a dolgot, az így készített VideoCD nem lesz nézhető! Szóval, ha egy mód van rá, ne a fájlokat gyűjtsd le a VCD lemezről, inkább másold egy az egyben!

VIDEOCD MÁSOLÁSA - MEGAKAD!

Miután igen sok emberkének ajánlottam a VCD lemezek CD-Copy szintű másolását a fájlok bogarászása helyett, nagyon sokan írtak vissza, hogy valamiért nem tudják egy az egyben átmásolni őket. A másolási procedúra valahol az elején rögtön leáll olvasási hibával. Na igen. A VideoCD általában két vagy több trackből áll. Az első trackben CD-XA Form1 szektorokban a fájlrendszer található, a második trackben pedig a videoanyagok fájljai Form2 szektorokban (a jobb helykihasználás érdekében). A többi track is a szegmensekre osztott videoállományok egyéb részeit tartalmazhatja, de előfordulhat, hogy egy vagy több Audio track is követi a filmet. Főleg a CD-R lemezen található, több tracket tartalmazó VideoCD lemezek másolásakor tapasztalható a fentebb említett hibajelenség, mármint a másolás megakadása. Az oka legtöbbször újfent emberi gyarlóság, valószínűleg a másolandó lemezt Track-At-Once módban írta fel valaki. A Track-At-Once részleteiről (és az egyéb CD-írási metódusokról) egyszer még bővebben beszélünk, most elég legyen annyi, hogy minden több tracket tartalmazó lemezt lehetőleg (ha az íród támogatja) DAO, azaz Disc-At-Once módban írj fel! A DAO, a közhiedelemmel ellentétben - már ezerszer elmondtam, leírtam sok helyen - nem azt jelenti, hogy a trackek „szünet nélkül" íródnak fel, hanem indexpontjaiknak teljesen flexibilis kezelését engedélyező (ha olvastad az elmúlt fél évben megjelent összes Grab rovatot, akkor nem kínai, amit leírtam, haha) írásról van szó, amely során a lézersugár megszakítás nélkül írja fel az egymást követő trackeket. A Track-At-Once esetében ez sajnos nem így történik, hanem különleges jelzőszektorok is kerülnek két felírt track közé. Ezek az úgynevezett Run-In és Run-Out szektorok a végső lemezen elvileg transzparensek, tehát nem zavarók, de sajnos a valóságban okozhatnak igen csúnya olvasási hibákat - ezek miatt akadhat meg a VideoCD másolása a két track közötti területen! Megoldás: ne közvetlenül, röptében másold az ilyen lemezeket, hanem hagyni kell, hogy a program írás előtt image fájlt készítsen a forráslemezről, és/vagy kapcsold be az olvasási hibák figyelmen kívül hagyását! Ja, és lehetőleg DAO módban írj.:)

Ennyi fért ki erre a hónapra, legközelebb nem tudom, miről írok, majd kiderül!

PPéter
ppeter@bakats.tvnet.hu
www.cdgrab.hu

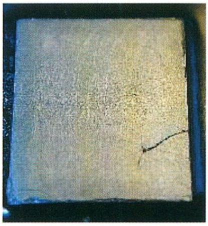


HARDWARE FÓRUM

Jenőke - akit az elmúlt számban mutattam be nektek, mint átlagfelhasználót - úgy határozott, hogy bővíti a számítógépét.

Eddig volt benne vga-vezérlő, meg hangkártya, most lesz benne TV-tunerkártya is, meg hálózati kártya, és mivel rengeteg elmentenivaló adata gyűlt össze, a SCSI CD-író is szükségessé vált a hozzá tartozó vezérlőkártyával. Be is vásárolt szépen, majd egy esős hétvégén, mikor az embernek nincs jobb dolga, belerakosgatta a gépbe a cuccokat. És akkor jött a meglepetés. Az eddig kifogástalanul működő Windows érdekes dolgokat kezdett el művelni. Felismerte az új hardvereket, társította is hozzájuk a meghajtó-programokat szépen, de bizony az operációs rendszer gyakori kékhalálokkal hálálta meg a törődést. Jenőke belenézett az eszközkezelőbe, és meglepve látta a sok kérdőjelet meg felkiáltójelet. A hálózati kártya rátelepedett a hangkártya IRQ-jára, az SCSI vezérlő megpróbálta kitúrni az egyik com-portot a helyéről. Sebaj, kiáltott fel Jenőke, úgyis eljött már az új Windows-telepítés ideje, legyaluljuk szépen a meglévőt, telepítünk egy szép újat. Úgy is történt. De a gondok ezzel nem oldódtak meg. A kérdőjelek meg a felkiáltójelek ugyanúgy megjelentek, és a kékhalál se volt kevesebb. Mit lehetne tenni? Mint már mondottam, Jenőke nem egykönnyen veszíti el a fejét, dörzsölt öreg harcos, aki még a Windows 95-ön nevelődött fel. Gondolt egy nagyot és merészet, kiszedte az összes kártyát a gépből, kivéve a vga-vezérlőt. Ismét Windowst telepített, ment is minden, mint a szél! No, akkor menjen vissza a hangkártya is. Ment is, és még mindig minden rendben. No, lássuk a hálókártyát, mondta Jenőke, és mit látott? Az a csúnya hálókártya ismét csak a hangkártya IRQ-ját akarta használni. Mi lenne, ha valamelyik másik PCI aljzatba dugnám, gondolta Jenőke. Az lett, hogy a hálókártya megemberelte magát, és elkezdett rendesen viselkedni. Jenőke ezt a módszert követve végül megoldotta a feladatot, és az esős hétvége vasárnapjának estéjére ismét működő gépet mondhatott magáénak. Mi ebből a tanulság? Van bőven. Ha a gépünk tele van kártyákkal, és IRQ ütközéseket látunk, kövessük Jenőke példáját. Új oprendszer telepítésekor a kártyákat egyenként helyezzük üzembe, ne egyszerre. Cserélgessük a kártyákat, ha úgy adódik, tiltsuk le nyugodtan a hangkártya DOS-emulációját, ha van neki, az is elfoglal egy IRQ-t, és már nagyon keveset játszunk DOS-ban, ugye... Azt tudni kell, hogy az AGP aljzat és a mellette levő PCI aljzat közös IRQ-t használ, ide ne tegyünk kártyát, vagy, ha igen, akkor olyat, amelyiknek nincs IRQ-igénye. Az ISA slot előtti utolsó PCI aljzat sem teljes értékű, de a TV-tuner kártyának tökéletesen megfelel. És soha nem árt elolvasni az alaplap-leírást sem, abban általában ott áll, hogy oszlanak meg az erőforrások. A biosz PNP-PCI setupban van egy lehetőség: Plug and Play OS enable, vagy disable. Ha enable, akkor engedélyezzük az oprendszernek, hogy ő ossza ki az IRQ-kat, ha disable, akkor a biosz megkísérli ezt elintézni. Ha végképpen nem boldogulunk, próbáljuk rábízni a bioszra. Egyes alaplapokban kézzel is rendelhetünk IRQ-t az egyes PCI aljzatokhoz, ezzel is kísérletezhetünk.

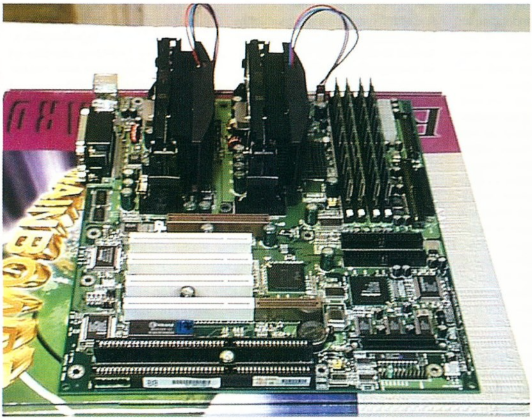
Most pedig az FCPGA Coppermine processzorok már meglévő, illetve jövendő tulajdonosainak a figyelmét szeretném felhívni egy - egyre gyakrabban előforduló - veszélyre. A veszély igen nagy, egyre több processzor korai, és értelmetlen halálát okozza. Mint tudjuk, a Coppermine proci magja, azaz a hűtőfelülettel közvetlenül kapcsolatban levő része nagyon kicsi. A gyártástechnológia módosítása következtében lett az új proci neve FCPGA, azaz Flip Chip Pin Grid Array. Az előző Pentium II – III processzorok úgy készültek, hogy a processzor legjobban melegedő része alul volt, tehát ott, ahol a legnehezebben lehetett hűteni. Az Intel megfordította a processzor-magot – Flip Chip – így a legjobban melegedő rész került felülre. Életfontosságú tehát, hogy a keletkezett hőt minél jobban elvezessük. Forgalomban vannak hatalmas, brutális méretű bordák, melyek képesek is ezt a feladatot maradéktalanul ellátni. A baj akkor kezdődik, mikor ezeket felhelyezzük a parányi processzormagra. A Coppermine általunk is látható magja szilícium. Ez igen kemény, rideg anyag, mely könnyen megrepedhet. A rosszul, ferdén felrakott borda, melyet a rögzítőfülekkel kényszerítünk a helyére, végzetes, a keletkező hő hatására kitáguló hajszálrepedéseket okozhat. Nézzük meg az alábbi képeket.



Az első képen jól látható a processzor sarkán keletkezett repedés, amely a halálát okozta. A repedés oka a fentebb említett durva hűtőborda-felhelyezés. A második képen a szilíciumréteg alsóbb rétege látszik, látható, hogy a keletkezett hő micsoda rombolást végzett. Tanulság? Csak finoman, óvatosan. Először a bordát helyezzük a procimagra, aztán a rögzítőfüleket óvatosan, és ha lehet, egyszerre rápattintani a foglalatra. Ez meglehetősen nehéz művelet, tapasztalatból mondom, de meg lehet csinálni.

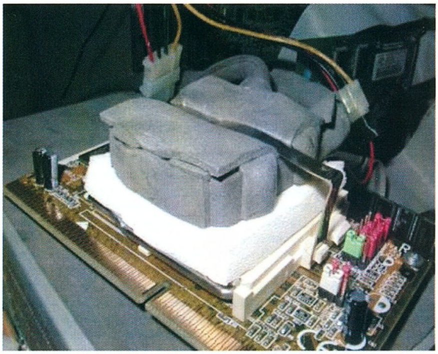
Nagy feladat, nagy szívás, sok tanulság, ez régi mese, főleg, ha teljesen új dologról van szó. És bizony igaz is volt, hajjaj... Össze kellett állítani két hatalmas gépet, egy-egy kétprocesszoros alkotást. Mégpedig darabonként 1 Gb memóriával, és szintén darabonként 2 db Coppermine 700-as procival, ha lehet, tuningolva, mert a futtatni kívánt alkalmazás támogatja a dual-procis üzemmódot, és marha módon kell neki a jó koprocesszor is. Hab a tortán még a vga-vezérlőként használni kívánt Asus GeForce V6800 de Luxe is, amely azért hamikázza az energiát rendesen. Kétprocis alaplapban nem nagyon lehet dúskálni, főleg pedig olyanban nem, amelyik támogatja a Coppermine processzorokat is, tuningbarát, és van rajta ultrawide SCSI vezérlő is. Választásom tehát az Asus P2BD-S alaplapra esett, amelyik a közkedvelt, és jól bevált P2B alaplap kétprocis változata, és elvben eleget tesz a fenti követelményeknek. No, akkor ugorjunk neki a dolognak, mondtam, először egy Coppermine az alaplapba, lássuk, mi lesz? Egyelőre a nagy sötétség lett, se kép, se hang. Na, biztosan a biosz régi, még nem ismeri ezt a procit, frissítsünk egyet. Bele az öreg PII 400-at, amelyet ismer, bioszfrissítés, az alaplap végre elindul a Coppermine processzorral, halleluja. Bele a másik proci is, felismeri szépen a két processzort, de hoppá... a 4db 256 MB-os ram-modulból csak 3-at lát, a negyediket véletlenszerűen hol nullának, hol 128 MB-osnak látja. Itt valami nem gömbölyű, de majdcsak kitalálunk valamit. Belenézek a bioszba, hát a Coppermine core-feszültsége – Slot1-es kivitel – 1,65 V kellene, hogy legyen, ez meg 2,1 V-ot ír ki. Feszültséget mérek, az bizony 1,65 V, tehát a biosz huncutkodik. De még ez se lenne nagy baj, írjon, amit akar, lényeg, hogy a megfelelő feszültség megvan. Bele az Asus GeForce, és semmi. El se indul. Ez jellemző volt a P2B-F alaplapok egyes verzióira, de hogy friss beszerzésű, kétprocis, aranyárban kapható alaplap ilyet produkáljon... Megnézem közelebbről mind a két alaplapot, hát alul, a processzorfoglalatok forrasztása mentén kis drótocskák kanyarognak erre-arra. Mind a két alaplap esetében, tehát ez nem javítás, hanem gyártás utáni beavatkozás. Ezzel éppen tele is lett a hócipőm, a két alaplap

vissza a dobozába, és indul a fejtörés, mit, és honnan helyettük? A dolog eléggé sürgős, a megrendelőnek kellenek a gépek. Nem húzom tovább a történetet, a föld alól felhajtottunk 2 db Epox BXDS alaplapot, ezek a tavaly májusi! biosszal azonnal felismerték a procikat, a 4 db 256-os modult, a tápfeszültség is helyesen jelent meg a bioszban, a GeForce is elindult bennük, sőt, biosz-frissítéssel meg az órajelet is lehetett állítani a 100 – 103 – 112 – 133 MHz-es tartományban. A 700-as procik vidáman dübörögtek 7 x 112 = 784 MHz-en, végül mindenki boldog volt és elégedett. Miért írom le mindezt? Azért, mert minden nagyrabecsülésem mellett is el kell marasztalnom az Asust, hogy ennyire nem készült fel a dual-Coppermine támogatására, az AGP busz áramellátásáról nem is beszélve. Jelen cikk írásakor lehetett valami kis infót találni az Asus egyik weboldalán a Coppermine-támogatásról, melyik alaplap, milyen revízióval, és milyen biosszal alkalmas. Feltehetően mások is szívtak már, nemcsak én, de ők ennek talán hangot is adtak az Asusnál. Nos, jobb későn, mint soha, a késői info is info. De az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy eddig nem túl sok dual-Coppermine konfiguráció készülhetett.



Az Epox alaplap a két Coppermine procival meg az 1 Gb memóriával

Most pedig nagyon érdekes kísérletről számolok be nektek. Mint tudjuk, az utóbbi időben nagy divat lett a különféle, ilyen-olyan 3D, Dolby Surround, meg hasonló hangkártyák számítógépbe pakolása. Kezdődött ez az Sb Live-val, aztán jöttek a Vortex chipes hangkártyák, sorolhatnám napestig. Akik közelebbről ismernek, azok tudják, hogy eléggé ragaszkodom a bevált dolgokhoz, nagyon sok mindennek meg kell történni ahhoz, hogy alaplapot, videokártyát, ilyesmiket kicseréljek a gépemben. Miután nem vagyok nagy hangmániás, megelégedtem a mezei SB PCI 128-assal egészen addig, amíg az egyik driverfrissítés után a Windows mintegy 3 percet töltögette a hangkártya drivert. Azonnal le is cseréltem AWE64-re. Egyébként mindenkinek ajánlom, ha a Windows gyanúsan sokáig töltöget, csináljunk bootlogos indítást, és szép, vagy nem szép, mikor a boot során túlzottan sokat vacakol, reseteljünk egyet, és nézzük meg a bootlog.txt-ben, hogy hol akadt el. Visszatérve a lényegre, mindig is gyanakvással figyeltem ezeket a csoda-hangkártyákat, és soha nem fért a fejembe, honnan veszik ezt a sok mindent, amit normális körülmények között – értem ez alatt a számítógép nélküli felhasználót – csak többszázezres házimozi segítségével lehet előállítani. Hát akkor honnan veszik a tudományukat? Azonnal meg is mondom: szoftverből. Saját meghajtóprogramok, illetve a DirectX támogatásával, hasonlóan a közutálatnak örvendő, szoftveres winmodemekhez. És mibe kerül mindez? Jó sokba. Nézzünk egy példát. Egy elég erős konfigurációban – Coppermine 800 MHz-en, 256 MB memória, Asus V6800 – a Quake3 640 x 480 16 biten MX 300-zal megy 136



fps-t. Ez több mint elegendő, ugye. De ha az eszközkezelőben letiltjuk a hangkártyát, azonnal felugrik 186 fps-re. Sb Live esetén az indulás 146 fps, ezt letiltva az eredmény ismét csak 186 fps lesz. El kell tehát gondolkozni azon, érdemes-e mondjuk a Quake-ben a halálhörgést 3D-ben hallgatni 20–30 százalékos teljesítményveszteség árán. Nos, nevezzetek maradinak, én ragaszkodom a jó öreg AWE64-emhez.

Sokan használnak peltier-elemet a processzorok hűtésére. A peltier rendkívül hatékony eszköz, már írtam róla, lényege, hogy az elem egyik oldala feszültség hatására elkezd lehűlni, míg a másik oldala viszont melegedni. A hideg oldal lehűti a processzor-magot, de mi hűti le a meleg oldalt? Ez az egészben a legnehezebb. A legjobb hatásfok eléréséhez a meleg oldal vízhűtése a legjobb megoldás. Ahogy a képen is látszik, a páralecsapódás miatt jól beburkolt, úgynevezett vizesblokk feszül a peltier-elem meleg oldalára. Ebben a blokkban szivattyú vizet keringet, a felmelegedett vizet pedig egy – az autók hűtőjéhez hasonló - szerkezet visszahűti. Amíg a folyamat rendben zajlik, nincs is baj. De mi történik, ha mondjuk a szivattyú leáll, és a víz nem kering tovább?

A processzor és az átalakító eredeti állapotában, rajta a vízhűtéssel

A peltier hűtés híján iszonyatosan átmelegszik, és a szó szoros értelmében szétolvaszt mindent.

Az alábbi képeken látható, az a hiba, hogy a szivattyú leállt, mekkora kárt okozott.

Ugyanez, miután leállt a szivattyú

Ez maradt a processzorból

Szomorú látvány, meg kell hagyni. Hogyan lehet ezt elkerülni? Nagyon egyszerűen. Ha valaki ilyen hűtést használ, építsen hozzá hőmérséklet-figyelő áramkört is. Amennyiben a peltier meleg oldala meghalad egy bizonyos hőmérsékletet, az áramkör szakítsa meg a peltier áramellátását. Ezzel a fenti baleset elkerülhetővé válik.

Oldman
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Sziasztok élőlények. Most valami formabontót kellene elkövetnem itt, a levrovban, ha igazán stílusos akarnék lenni, ez nekem mostanában egész jól megy. Bár kétségtelen tény, vannak még hiányosságaim formabontás terén, ha kicsit ügyesebb vagyok, akkor itt nem kell most megint szenvednem ebben a nemtomhányfokos-deiszonyúgatyarohasztó melegben néhány ezer karakter becsápolásával, de hát nem vagyok eléggé ügyes, *(Ez ugye nekünk is jobb lenne – a törd.)* és de, ellenben meg kell, mondjam, hogy tetszik. :) Na, most, hogy senki sem érti már az első három mondatom után, hogy miről is beszélek én itten, és én is rájöttem, hogy ez így van, lépjünk tovább, és kezdjünk bele a levrovba, amelyből nyilván szintén nem fogtok érteni lehet semmit, de az nem baj, talán már megszokott dolog ez. Hm, lehet, kicsit nagyon bevertem a fejem, bár ezelőtt sem voltam állítólag normális, bár szerintem meg igen, de ha most ennek boncolgatásába belekezdek, akkor sosem fogok kikeveredni ebből a mondatból, és akkor a korr. nyűgös lesz, viszont betelik vele a levrov, de azt meg nem akarom, szóval megpróbálom befejezni ezt a mondatot, és nekilátni a leveleknek, most. *(Hál' istennek – a korr.)*

TÖRP VAGY TÖRPE

Hi Brazil! Már régóta bántja a szememet, hogy a TÖRPÉket rendszeresen és következetesen leTÖRPözik mind az olvasók, mind pedig a cikkek szerzői. Nagyon szépen kérek mindenkit, ne keverje össze ezt a két elnevezést! Nem mintha a Száhel-övezeten vagy a palesztin-izraeli békefolyamatokon segítene, ha ezután a megfelelő névvel illetnétek a TÖRPÉket, egyszerűen csak nem zavarná össze az embert. Hiszen a TÖRPöket a smurf, míg a TÖRPÉket a dwarf névvel illetik angol eredetiben (úgy rémlik, utoljára Lily keresztelte át a „csöppségeket"). Egyébként az újságotokban egy kellemes és színvonalas sajtóterméket van szerencséje megismerni az embernek (a 3 db kedvezményesen megvásárolható lap külön jó pont), és ne vegyétek kekeckedésnek a fenti sorokat, de ha ilyen apróságokra is figyelnétek, még nagyobb élvezetet jelentene a sorok átböngészése. További jó munkát és sok új előfizetőt kívánok:

Topee (Pál Károly)

Hmm, nem is olyan egyszerű kérdés ez. Kétségtelen tény, hogy mindenki törpözik errefelé, ám a magam részéről ezzel egyet tudok érteni. Jól lehet, nem vagyok a téma avatott szakértője, de határozottan emlékszem, valahol a Tolkien regényekben volt egy magyarázat, hogy miért törpnek és nem törpének nevezi a fordító ama alacsonynövésű nép jeles tagjait. Igaz, más regényekben más fordítók törpének hívják őket. Hát mint mondottam volt, én bizony meg nem mondom, melyik a helyesebb, az említett magyarázat alapján (melyet természetesen nem tudok szó szerint idézni, csak a lényegére emlékszem (de még azt sem idézed, különben nehéz is lenne, mert most olvastam el direkt ezért Réz Ádám *(a Gyűrűk Ura első fordítója) magyarázatát, amely igazából szinte teljesen használhatatlan:))), lényegét tekintve megkülönböztetni akarta a szó szoros értelmében vett törpétől – a korr.))* **én a törpöt tartom jobbnak. Szerencsére itt van a korr., aki nálam biztosan jobban emlékszik mindenre, szépen megkérem nektek, és akkor rögvest mihelyt ezt a mondatomat befejezem, leírja ide nektek az okosságokat.**

(Nos, elöljáróban csak annyit, hogy szerintem ez felfogás, illetve annak a kérdése, hogy ki mit tart a magyarra fordított fantasy-nyelv alapjának, ebből kifolyólag mindkét elnevezés helyesnek mondható, hisz egyes könyvekben az egyik, másokban a másik szerepel, így továbbra is lesznek törpök meg törpék, bár e megnevezések ugyanarra a teremtményre vonatkoznak, csak éppen más-más író/fordító tollából származnak. Az én véleményem az, hogy a törpe talán jobb, mert a törpökről az emberek többségének nem a Gyűrűk ura jut az eszébe, hanem a Hupikék törpikék (angolul smurfök). Márpedig az RPG-kben látható, e névvel illetett lények zömmel nem fel s alá szaladgáló, kis, fehérsapkás, félidióta, kékbőrű karikatúrák. – a korr.) ***(öööööööö, ja,ja LOL – törd.)***

A PIZZA KÁROS A PC EGÉSZSÉGÉRE

Tiszteletem önnek, Mr. Brazil! Az előbb tájékoztatott a négyéves fiam, hogy belehányt a pécébe. Pizzát. Kétségbeesve rohantam a méregdrága komputeremhez, de szerencsére nem volt baja, némi csokifoltot leszámolva a billentyűzeten. A WC volt a szerencsés befogadó.

Csokifolt... Uhh... Ugye, ez nem azt jelenti, hogy szegény, kiskorú gyermeked csokis pizzát evett? Mert ez esetben egyáltalán nem csodálkozok azon, hogy nem rajongott érte. :) Bár az ebben a korban lévő embergyermekek mindkettőt szeretik, sőt, ha nincs komolyabb fejlődési rendellenesség, akkor még utána is úgy párszor tíz évig eme említett elemózsiákat, csak figyelni kell a kombó összeállítására. Én például szeretem a sört is meg a dinnyét is, de ezeket együtt nem nagyon fogyasztom, mert habár az igaz, hogy mindkettőt előbb-utóbb a WC fogadja be, csak nem mindegy milyen sebességgel és milyen állagban jön ki belőlem meg én a WC-ből... :) Na, ezt a témát ezennel lezárom, talán nem itt és most kellene erről elmélkedni. :)

X éve fizetem elő a Gurut, figyelemmel kísértem a pályafutásotokat, csak így tovább! A legutóbbi levrov csúcs volt, hangosan kellett kuncognom a rendelésen (körzeti varázsló volnék, gyengébbek kedvéért), a betegek meg csak néztek, de azért kijöttünk valahogy egymással. **(Szóval önről is tudják, kedves doktorom, hogy valami nincs rendben odafent. Nem gond, engem is elfogadnak a legtöbb helyen... :) Brazil)** Van problémám is: Asus TNT2 videokártyám van, és internet-elérésem is. De baromira lassú. **(Pedig azt hallottam, a TNT2 gyors... Brazil)** És pl. az Nvidia site-ja pár perc után felfüggeszti a letöltéseket időtúllépésre hivatkozva. **(Jaaaaaa, az internet, előző beszúrás sztornó :) Brazil)** Mellesleg érthető, csak nagyon kellemetlen. Szóval tényleg a legfrissebb drivereket kéne feltenni a CD-kre, és akkor nem csak fél év csúszással tudnánk élvezni az új tech áldásait. Áldásom rátok:

dr.vbg Kunsziget

(dr Varga Balázs Gábor)

Komolyabb megerőltetés nélkül merem kijelenteni, hogy pici drivervadász csapatunk igyekszik mindig a lehető legfrissebb összeállítást elkészíteni, de hát azt nem nagyon lehet, sőt mi több, egyáltalán nem lehet megtenni, hogy minden korongon minden kártya friss driverettája rajta legyen. Amikor pedig valami rákerül a CD-re, a lehetőségekhez képest a legfrissebb. Namármost, ha ez valakinek kevés, valóban nekiállhat az internetről letölteni bármit, jól is teszi. Feltéve persze, ha szükség van rá. Én pl. nem nagyon cserélnék mindaddig meghajtóprogramot, ameddig valami általam tapasztalt hibát nem orvosol, vagy nem javítja az eszköz működését jelentős mértékben. Ez persze hangsúlyozottan magánvélemény, és nem is feltétlenül követendő, hiszen én annyira maradi és begyöpösödött vagyok, hogy még egyetlen gépemben sem frissítettem pl. bioszt, bár lehet, most eme tény feltárása után kevesen álltok velem szóba, de hát ez az igazság, na. Ami a letöltést és annak megszakadását illeti, lehet azon egy-két beállítással segíteni (vannak rá segédprogramok *(pl. iSpeed – a korr.))*, **de ahhoz valamelyes érteni kell a gép lelkivilágához. Használható és minden szempontból javasolt megoldásnak azt ajánlanám, hogy alkalmazz valamilyen download-manager programot (tudtam volna magyarul is mondani, de így sokkal áltudományosabb :), mint pl. a GetRight, NetAnts vagy Go!Zilla. Ezek az ügyes kis szoftverek próbálják a letöltéseket minél gyorsabban elvégezni, valamint ha a szerver is támogatja, akkor tudják folytatni a megszakadt letöltéseket.**

SUBJECT: EGY INDISZKRÉT KÉRDÉS

Hi Brazil! Csak egy kérdésem lenne: 1kérdés. Egyébként csak az, hogy mennyi időbe telik neked a levrov elkészítése? Üdv

Jonny alias Betra Zsolt

Ez ugyan komoly műhelytitoknak számít, de elmondom. Fogalmam sincs, általában ahogy sikerül. Van úgy, hogy néhány óra alatt elkészül, van úgy, hogy néhány nap. Bár ez utóbbi meglehetősen ritka, hiszen a levrovot szinte mindig nyomdába kerülés előtt két perccel kezdem el gyártani, emiatt aztán igyekezni kell vele. Bár a múltkor a korr. jól átvert, és azt hittem, leadás van, pedig még sok idő volt hátra *(grr, most majd agyalhatok újfajta technikákon, mert ezt már kiismerte – a korr.)*. **Láthatjátok, ez a pasi ilyen: eléggé el nem ítélhető módon nem bírja, ha az utolsó pillanatokban is munkát adok neki. Borzasztó. Persze a Törd. is elviselhetetlen, bár neki ehhez most semmi köze, csak gondoltam, megjegyzem, nem akarom kihagyni semmi rosszból. :) (Köszi, most is hajnali 4 óra van. Az alváshiány leküzdésében verhetettlen vagyok, meleg van, nincs HIDEG üdítőm, de azért szeretlek. :(((((- a törd.)**

EZ ITT MOST EGY LEVÉL SZOBOR, NEKEM, A HŐSNEK :)

Hi Brazil Apó!!! Csodállak. Na yo, nem vagyok hajlamilag ferde, de amit te csinálsz, az emberfeletti. Nemtom, hogy bírod még idegekkel. ***(Gyere tördelőnek, akkor majd engem fogsz csodálni... – a törd.)*** Kapsz egy rakás mailt kölköktől (meg nem

kölköktől), akik össze-vissza lehordják a lapot. Meg kapsz olyan mailt, amiben a sok „butuska" ember tőled kérdi a CHEATeket. Ráadásul az életed egyetlen értelmét, a SÖRt is felróják mostanság neked, hogy mért van minden LEVROVban a sörről szó. Ha már a sok mail elolvasásához nem lenne ez a kis turbósító szer, mi lenne veled. Ráadásul kezdenek elpártolni tőled. Egyre jobban jön fel a ranglétrán a törd. és a korr. Én a helyedben már rég elmentem volna nyaralni. Mondjuk Németföldre. (Mivel yo sok sör van arrafele.) Te viszont hősiesen állod a „sarat", és leküzdöd a sok rosszat. Minden elismerésem neked adom. Emberfeletti munkásságodért.

(Mondom. Lásd előző levél – a törd.)

Sir Hornet

Ui.: Ezt nyugodtan berakhatod a LEVROVba. Így, ha ugyan vannak ellenségeid, akkor azokat „lejárathatod", és megtudják a tudatlanok, amit idáig nem tudtak.

Nem is kell hozzátennem semmit. Hős vagyok, okos és szép. *(És VHB – a törd.)*

NO ÁLTUDOMÁNY

Szia Brazilia! Képzeld! Picit beteg voltam a múlt héten, és elkezdtem olvasgatni a 99 decembere óta összegyülemlett Pcgurut (azóta vagyok előfizető). Majd leszédültem az emeletes ágyamról, amikor a 2000 februári számban ezt olvastam: ASZTROLÓGIA A NETEN! Én amatőr csillagász vagyok, nem isten, de barátaim között asztrologúsellenes vagyok. Nem értem, hogy a bűn hogy fertőzte meg a ti oly nagyra becsült lapotokat, hogy áltudományok kerüljenek be. Kérlek titeket, hogy rakjatok be a júniusi számba! Bizonyítékul, hogy amatőrcsillagász vagyok, hadd mondjam el, hogy július 20-a körül feltűnik egy üstökös! Nem lesz világvége! Sört nem küldök, mert egészségtelen! Helyette hokizz! Csík albedo

Dániel

Hokizzon a franc. :) *(meg a viszkis – a korr.)* **Ami pedig az asztrológiát illeti, többféleképpen lehet róla gondolkodni. Van, aki komolyan veszi, van, akinek áltudomány, de mindenesetre ez is olyan érdekesség, amelyről mindenképpen érdemes írni. Senki sem mondta, hogy na, ez itten kérem a legkomolyabb, legfőbb tudomány, szóval nem nagyon érzem magunkat vörös s***ű majomnak emiatt. Az említett üstököst remélem, látjuk, szép látvány az, ha az időjárás is úgy akarja. És abban is egyetértünk, hogy világvége nem lesz, legalábbis most és itt nem. Bár sokan az üstökösök látványát mindig valami ilyesmivel, vagy háborúkkal vagy valami hasonló szívderítő történésekkel próbálják összekapcsolni, pedig az emberek üstökösök nélkül is eléggé hülyék. Felesleges ezekre fogni bármit is.**

A FELDÜHÍTETT POÉTA, AZ VESZÉLYES, ÍME

Aha! Köszi! JÓ FEJ vagy te Brazil. Bár inkább JÓ FEJbe kéne rúgni. Hogy miért? Nos, ennek két igen egyszerű oka van. Az egyik, hogy laza mosolyra húzzam a Laza mostanában eléggé kötött arcizmait. De, hogy ő se örüljön sokáig, testrészeit apró darabokra törd.-elném, és ha már itt tartunk a harmadik tökorr.-ú *(tévedés, nekem sasorrom van – a korr.)* sem úszhatná meg arckorrigálás nélkül. **(Testőröket kell fogadnom úgy látszik. Brazil)** Az igazi ok, amiért mérges vagyok a következő: „Azért szeretem a versikéket, mert bele lehet rakni a levrovba, és szeretem, ha valaki vidám és másokat is felvidít vele, bár értelme nincs" mondtad te az előző számban. Na most akkor kérdezem én, hol voltak az én verseim belerakva a levrovba? Küldtem nem is egyet, de várjál, ez még nem minden. Beküldtem egy cikket egy játékról, amit szintén nem találtam a CD-n *(a játékot vagy a cikket? – a korr.)*. Az én verseim, szerintem szórakoztatóbbak voltak, mint a mostani, és valahogy a rímek és a ritmika is stimmelt. Nekem az az érzésem, hogy el se olvastátok, csak elsüllyesztettétek valahová. De nem baj! Mostani munkásságomnak köszönhetően a jövőben lehet, hogy sokat érne még egy fanatikus gyűjtőnek az a bizonyos vers. Szóval máris elestetek egy csomó pénztől.

Hát ez ebből a megvilágításból bizony valóban nagy gáz, éppen szükségem lenne egy nagy rakás pénzre, úgy tűnik, ezt máshonnan kell ezek szerint előteremtenem. Ez baj, de majd megoldom, az sem kizárt, hogy előbb-utóbb szponzorok fognak nálam tolongani, ez mellesleg tetszene is. Na, de vissza a költészethez. Ejnye már, ne húzd fel magad ennyire, árt az egészségnek. Ha ez megnyugtat, elmondom, a versikék kiválasztásában semmiféle szempont nem játszik közre, főképpen nem rím, meg ritmika, vagy ilyesmik, de még csak bármi sem, egyszerűen az akkor éppen a kezembe akadt, és beraktam. A történet ennyi, nem túl eredeti, nem túl megható és még csak izgalmasnak sem mondható, de hát ez van. Izé, ha minden igaz, arról sose nem is volt szó, hogy itt műpártolás vagy verskiadás zajlik, szóval ne morogj. Bár ha jól esik, moroghatsz is. :) A beküldött cikket nem olvastam, de két oka van, amiért nem jelent meg, és az a következő három: 1. meg sem érkezett, 2. a színvonala béka ülőszerkezete alatt valahol, 3. mittomén. De ne add fel! A PGO-n hamarosan indul a „Ti küldtétek" rovat, amelyben a nem túl rossz (lásd előző 2.-es pont) cikkek jól meg fognak jelenni. Küldd majd el még egyszer, ha gondolod, és ne add fel, mert az élet - mint tudjuk ugyebár - nem egy habos torta *(hanem kettő – a korr.)*.

Van még KÉT problémám. Feltenném egy-két kérdést. Havonta legalább 100000-en olvasnak téged Magyarországon, és néhány más országban is, igaz? Minek köszönheted ezt? A levrovnak! Pénzt kapsz azért, hogy havonta kiválasztasz 10 levelet, és írsz kb. 40 sort *(jaj, ha még csak annyi lenne... – a korr.)*? Igen! Szereted a munkád? Igen? Akkor minek írod, hogy utálom írni a levrovot, és utálok híres lenni, és utálok ugyanannyi pénzt kapni azért, hogy írok 40 sort, mint az, aki hosszú órákat dolgozik ugyanazért a pénzért, ráadásul névtelenül. Vagy tényleg nem szereted a munkád? Akkor csendben végezd addig, amíg jobbat nem találsz. Bár ahogy olvasom a levrovot, és rugdosni kell téged, más munkahelyen sem állnád meg a helyed igazán. Vagy ez az egész csak poén? Akkor elég hosszú poén, kb. 3 éves, és már picit, de tényleg csak csöppet unalmas. Eleinte még nevettem rajtatok, de mostanában a színvonal elég gyenge. Persze, ez hülyeség, amit most írok, mert miért is kéne a baromkodásnak jónak lenni egy számtekos újságban? Én azt vallom, ha csinálok valamit, azt vagy teljes szívvel csinálom, vagy sehogy. Ha meg köteleznek rá, akkor szépen meghúzom magam, és megcsinálom a pénzemért.

Na most akkor elmondom neked. Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy azt csinálom és abból élek, amit szeretek. Ezek közé a levrov írása csak az azt csinálom pontba tartozik, és sokszor valóban utálom csinálni, aminek a következő oka van: el kell kezdeni. :) Na, ez a legnagyobb baj vele, mégpedig azért, mert mindig olyankor kell elkezdenem (na jó, csak általában, és nem mindig), amikor valami más kellemes dolgot csinálok, csak ez már nem ér rá, mert mennie kellene nyomdába, vagy a korr. nem tudja bevállalni, ha nincs ott két és fél perc múlva, vagy a törd. nem tudja betördelni (amúgy sem nagyon tudja :), vagy izé. Amúgy meg igazából szeretem csinálni, de ezt már nem mondhatom, mert nem fér bele az imágómba. Na.

Szóval a lényeg, TI OTT HÁRMAN élvezitek egymás cseszegetését, így a gurun keresztül. Akkor most már elég a NEMIGAZMÁRMEGINTÍRNOMKELL szövegekből.

Azért se. :) Mellesleg valóban jó dolog, hogy mindenféle hülyeséget művelünk egymással, ettől élvezetes az egész, és ettől van mindenkinek jó kedve. Talán a Törd.-öt leszámítva, neki valóban gyenge poénjai vannak, bár néha egy-két jót is találni köztük, azokat nemtom, honnan szedi... :)*(No Comment – a törd.)*

A harmadik dolog: A GURU óriási fejlődésen ment keresztül az elmúlt években. Emberek jöttek mentek, de KI TALÁLTA KI AZ ÚJ PAPÍROS CD TÁROLÁST? Miért? Ja, hogy ha már 300 FT-ért kapok teljes játékot, akkor legalább szenvedjek meg érte? Hidjétek *(anyáááám!! – a korr.)* el, ezek kis dolgok, de már annyian tiltakoztak e módszer ellen. Kizárt dolog, hogy ezért elveszítsetek egy olvasót, de lehet, könnyebbé és boldogabbá tehetnétek az izgalmas pillanatot, mikor kiveszi kedvenc és egyetlen legális játékát a tokból, és utána nem kell elmennie a sebészetre leoperáltatni magáról a cd borító ujjára ragadt darabjait. Vagy úgy vagytok vele, hogy úgy is mi vagyunk a legjobbak, ezért majd ha ilyen kis dolgokon múlik, hogy továbbra is mi legyünk az elsők, akkor majd változtatunk rajta? Az első embernek is futnia kell teljes erőbedobással, mert HAMAR UTOLÉRIK A TÖBBIEK, HA MEGÁLL. Ez azt hiszem, jó is lesz végszónak. Sziasztok, és további JÓ munkát! (Vagy ilyet ne kívánjak?)

Cser Mihály

Igen, tényleg szép végszót alkottál, piros pont. Még egyet is értek vele, sőt, tetszik, írj be még egyet. A papírtokos CD-ről már írtam párszor, de nem gond, belefér megint. Azt nem tudom, ki találta ki, de terjesztés és ár szempontjából mindenképpen ideális, a lap ára így is eléggé magas, ha a műanyag tok(ok) miatt drágább lenne egy százassal *(kettőszázzal, törötten – a törd.)*, még több levél érkezne, hogy mégse jó. És ennek ellenkezőjéről egészen bizonyosan meggyőzhetetlen vagyok, ne is próbálkozzatok. A kibontással kapcsolatban pedig nem tudok mit mondani, nekem az első szériát leszámítva sosem volt vele gondom, csodálkozom is az ilyen leveleken. Azt meg kötve hinném, hogy én valami kifejezetten nekem készített darabot kapok a lapból, hogy mindenkinek azt írhassam, hát márpedig gyerekek ez kurva jó.

HOPPÁ! EL NE FELEJTSEM! TÁBOR INFO :)

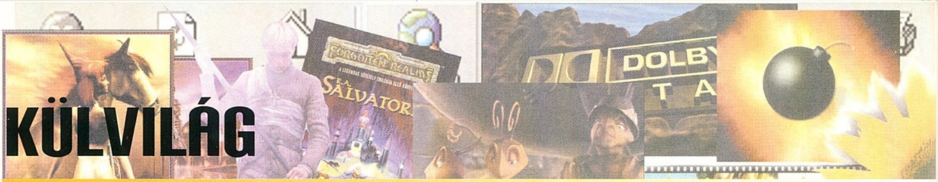
Lásd a 112. oldalon.

Nos, mára legyen ennyi a levrovból. Még egészen biztosan számos téma van, amelyről talán akartam írni, ezt abból gondolom, hogy több levél van külön megjelölve itt előttem, de hát ugye ide ennyi fér. Na, majd legközelebb, meg hát ne is nagyon szomorkodjatok emiatt, végül is nyár van, meg buli, meg minden, francba a levrovval. Találkozunk ősszel. De lehet, hogy hamarabb, kicsit szkeptikus vagyok annak kapcsán, hogy el tudom-e sunnyogni addig a melót... *(nyugi, nem fogja, csak hantázik - a korr.)*:) **Legyetek jók, vigyázzatok magatokra meg egymásra, puszi.**

Brazil

brazil@westel900.net

U. i.: amúgy komolyan mondom, vigyázzatok magatokra kedves barátaim, mióta majdnem más írja a levrovot, egy-két apróságot másképp látok, úgy veszem észre. Na pá.



Az év leglátványosabb meséje

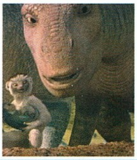
DINOSAUR

A Walt Disney Stúdió háza táján azt hiszem, Donald kacsa megbolondult. Az mondjuk, értelemszerű, hogy a rajz- és animációs filmeket készítő egérbirodalom szeretné megtartani piacvezető pozícióját, de hogy ennek érdekében saját magával konkuráljon, az számomra egyszerűen érthetetlen. A cég 1995-ben bemutatott és nagy elismerésnek örvendő kasszasikere, a Toy Story (Játékháború) már a kizárólagosan Disney-ék birtokában lévő Pixar Animation munkája. A több éves szerződéssel úgy tűnt, hogy a filmgyártó e döntésével szeretné bebiztosítani magának a helyet a kizárólag számítógépes animációval készített filmgyártás képzeletbeli dobogójának legfelső fokán. Döntésük helyesnek bizonyult, hiszen Pixarék anyagi és minőségi szempontból példaértékű munkákkal kápráztatták el a közönséget. A Játékháborút követő Egy bogár élete és a Toy Story 2 hatalmas kasszasikerek lettek; elég, ha csak a Játékháború 200 millió dolláros amerikai bevételeire gondolunk. A tények birtokában hitetlenkedve vettem tudomásul, hogy a Disney elkészítette saját (nem szerződtetett animátorcsapat munkája), egész estét betöltő animációs filmjét, a Dinosaurt (nálunk Dinó címmel kerül a mozikba). Amit akkor nem értettem, az mára már világossá vált számomra, mivel láttam, átéltem és végigborzongtam a technikailag minden konkurens filmet elsöprő animáliát.

Mérföldkő, ebben biztos vagyok, legalábbis ami a film technikai megvalósítását illeti. A valós és számítógép által generált felvételeket tökéletesen illesztették egymáshoz, a képkockák minden egyes darabja gondosan megtervezett, az utolsó porszemig hiteles munka, olyan, amilyent eddig hollywoodi szuperprodukciókban is ritkán láthattunk. A Jurassic Parkot maga mögé utasító látványvilág minden bizonnyal új dimenziókat nyit meg a „rajzfilmek" történelmében. El tudom képzelni a John Lasseter arcát (a Pixar vezető animátora és forgatókönyvírója), amikor először megpillantotta Disney-ék Dinóját, majd bánatosan leballagott csapatához, és szomorúan tekintve következő produkciójuk (Monster) vázlataira, lesöpörte azokat asztaláról. És valljuk be, tette ezt okkal, mivel jövőbeli alkotásuk vezérfonalát a már jól bevált tökéletesen megírt forgatókönyv és szőrös teremtmények képezik, de a hőn áhított tökéletes szőr és bőr már megvalósult a Dinóban, és nem is akárhogyan. Lasseterék tehát lemaradtak, de szégyenkezniük nem kell, mert a Dinosaur biztosan nem lesz akkora siker, mint a Toy Story. S hogy miért? A válasz a forgatókönyvben keresendő. Míg Pixarék mindig precízen megírt, humorban gazdag és eredeti könyvvel jelentkeztek, addig Disney-ék Dinója nem más, mint mindenhonnan összeollózott „egyszerű" mese. Ha figyelmesen végignézzük a filmet, akkor a már egyszer valahol látott jelenetek azonnal szemet szúrnak. A történet alapját egy elkallódó dinoszaurusztojás képzi, amely végül a majmok lakta szigeten fejezi be útját (ez a kis nyitójelenet nagy hasonlóságot mutat az Egyiptom hercege kezdő képsoraival). Természetesen a szigeten kikelt kis dinót a majmok felnevelik (á la Tarzan), majd a bekövetkező tragédiát követően, amely meteoreső formájában érkezik, az elpusztult paradicsomból csak hősünk és négy barátja menekül meg, majd köt ki ott, ahol ez az egész kalamajka elkezdődött. Ettől a pillanattól kezdve a cél a túlélés és a hőn áhított paradicsom újbóli meglelése (csakúgy, mint az Őslények országában). Szerencsére ezek az apró „lopások" nem zavarják a nézőt, aki akarva akaratlanul belefeledkezik a látványvilágba. Tudja, hogy látta már, de nem érdekli, és a szereplőkkel együtt küzd... remél... és hisz.

Disney-ék tehát ismét bizonyítottak, legújabb lépésük a mesebeli valóság felé tökéletesre sikerült. Ha hiszel a barátságban, a szeretetben, a kitartásban és az odaadásban, akkor a Dinosaur a Te filmed, ha nem, akkor is! Az év meglepetésmozija annak ellenére, hogy összhatásában messze elmarad a Játékháborútól és az Egy bogár életétől.

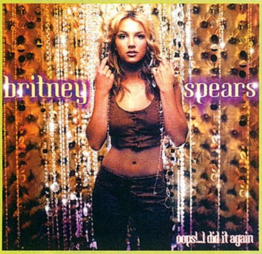
Sasa
Sasa@vogel.hu



CD

BRITNEY SPEARS: OOPS! I DID IT AGAIN

A lány, aki sokunk szívébe hamar belopta magát, hogy miért, mert természetes, szép, aranyos stb., ráadásul a hangja nemcsak jó, hanem még szexis is. Egy biztos, Britney mögött hihetetlenül profi menedzsment áll, „főnökei" engedélye nélkül még levegőt sem vehet, az amerikai show businessben – bármilyen szörnyen is hangzik – ő csak befektetés, amelynek pénzt kell termelnie, ennek érdekében pedig remek reklámfogásokat sütnek el, amelyekkel be lehet indítani a rajongók fantáziáját, pl.: először szerelem az angol balfék-Charley trónörökös fiával, majd később ugyanez Brad Pitt-tel, közte pedig egy kis diszkóbalhé Berlinben. Századfordulós pesti dumával élve: - Ugyan kérem, ez badarság! Második lemeze még mindig nagyon üt, de közel sem akkorát, mint az első (amelyből eddig világszerte 20 milliót adtak el eddig, összehasonlításképp pl.: a Hanson debütáló albumából eddig 8 millió ment el, bár nekik még az is túl sok ;-). Igaz, az új lemezen is nagyon jó slágerek találhatók – roppant széles skáláról -, DE úgy érzem, ez is határidős munka volt, azaz kellett volna velük még pár hónapot foglalkozni, finomítgatni, hangszereket cserélni stb. Persze, ettől még biztos, hogy tuti siker lesz. A címadó dalon kívül még a Strong, a Lucky, a What U See (Is What U Get), a Can't Make U Love Me is ígéretesen hangzik. Szóval, nem kell félni, klipek lesznek itt is szép számmal. Csak egyet sajnálok, hogy Britney a közeljövőben (előreláthatólag) nem jön el hazánkba... kár.



Szabó Dani (freeboy)

ROBERT JORDAN: AZ ÚJJÁSZÜLETETT SÁRKÁNY I. RÉSZ

Kiadó: Beholder Kft. (2000) www.beholder.hu
Fordító: Radnóti Alíz

KÖNYV

Az Idő Kereke forog, s mindig új korok jönnek, ahogy a minta változik. Nincs ez másként az Újjászületett Sárkány zászlóbontása után sem. Hónapok telnek el tétlenségben, miközben Rand még mindig a rázúdult felelősséget igyekszik feldolgozni. Miután rejtekhelye lelepleződik, úgy dönt, elindul, s egyedül próbálja kicselezni jövőjét. Társai ezt nem hagyják, és titokban igyekeznek utána, át a háborúk sújtotta vidéken, ahol több az ellenségük, mint a barátjuk.

Nincs jobb helyzetben a társaság másik fele sem (itt a nők vannak többségben). Ők Tar Valonba mennek, hogy megmentsék a beteg Mat életét. Jutalom és biztonság helyett azonban büntetés és rosszindulat vár rájuk.

A fentiekből is látható, hogy Jordan ismét nagyléptékben vezeti az eseményeket. Talán az előző köteteknél több az ármánykodás és a bizalmatlanság a történetben. Kíváncsi vagyok, mi lesz ebből?

– Blackshine –

DJ SYLVIE PROGRESSYLVIE

Az már valamit jelent, ha a major kiadók már nemcsak az ún. "top" DJ-ket hagyják lemezjátszókhoz nyúlni, hanem az ifjú tehetségeket is. Ugyanis ahhoz képest, hogy Sylvie már '96 óta a pult mögött áll (a Maydayen lépett fel először, természetesen a magyaron :-), még mindig csak 19 éves, ám de ifjú kora ellenére meglehetősen haladó szellemiségű, hiszen ha emlékeim nem csalnak, a hazai DJ-k közül majdnem elsőként kezdett az igényes trance felé kacsintgatni. Debütáló lemezén sem hazudtolja meg magát és hitvallását: a deep house-tól finoman jut el a progressive trance-ig, úgyhogy közben mellőz mindennemű kommerszitást (ja, és a borító is nagyon szép lett). Hajrá Hungarian DJ-Girl Power!

Szabó Dani (freeboy)

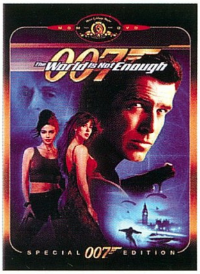
CD

SUPERFUNK HOLD UP

Tél vége felé új dal tarolt végig Európán és persze az amerikai partokon, a címe Lucky Star volt, és nevéhez méltóan iszonyatosan ütött; ahol szólt, felolvasztotta a hangulatot. Amikor először hallottam, tudtam, hogy itt valami nagyon nagy dologról van szó, ami világsláger lesz, a Superfunk szerencsés csillaga pedig magasra fog ívelni. Aztán a hónapok teltek-múltak, és semmi, majd egyszer csak hopp, megjelent a magyar piacon a csapat debütáló albuma (a fenti és az újabb Young MC videoklip kísérő támogatása nélkül), nos kiderült, hogy a srácok nem amcsik, mint ahogy eleinte gondoltuk, hanem gallok, leginkább Marseille-iek. Ami már elöljáróban jó ómennek mondható a minőségre nézve, tekintve, hogy a franciáknál (a britekhez vagy a németekhez képest) viszonylag kevés dance sláger jelenik meg, viszont a publikáltak általában meg se állnak a slágerlisták éléig. A Hold Up zeneileg nagyon szabad és színes lett (hallhatóan a zenei igényesség került előtérbe): főként - a franciáknál oly kedvelt - funk (leginkább electro-funk) és disco dominál, de a jazzys, hip-hopos elemek, vagy akár a 70-es évekből megismert hangzások is ügyesen vegyülnek az iménti stílusokkal. A lemez követi a Daft Punk-Stardust-Cassius által kitaposott francia disco feelin'-t a Get Get Downos Paul Johnson kiemelt ajánlásával (a tus alól dúdolja a hallgatónak ;-)

Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD



A VILÁG NEM ELÉG

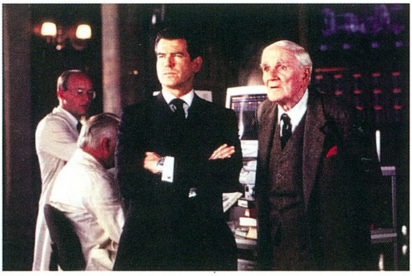
The World is Not Enough

Rendezte: Michael Apted
Főszereplők: Pierce Brosnan, Sophie Marceau, Robert Carlyle, Denise Richards
DVD specialitások:
Szinkron: Angol, Francia, Olasz
Felirat: magyar, angol, holland, francia, olasz, görög
Hang: Dolby Digital,
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: Interaktív menük, közvetlen jelenetválasztás, produkciós információk (szöveges), az alkotók és szereplők bemutatása, (szöveges), A film előzetese, Werkfilm, audiokommentárok, videoklip (filmzene), fotógaléria, A 007-es titkai - az akciójelenetek közvetlen kiválasztása, a rendező, a látványtervező, a zeneszerző és a segédrendező audió kommentárja, Bond koktél (avagy miért is szeretjük ügynökünket), a folyami üldözés stílustanulmánya, tisztelgés Q előtt
Magyarországon forgalmazza: InterCom

A nevem Bond, James Bond… hangzik el most már a saját kis házimozi-rendszerünkön is, ugyanis az InterCom gondozásában megjelent a sorozat első (Dr. No) és 19-ik (A világ nem elég) fejezete DVD korongon. A filmforgalmazó ígérete szerint 2001 márciusáig a sorozat összes epizódja a boltokba kerül. Eme jeles alkalomból szeretnék kicsit visszatekinteni, és nagyító alá venni a múltat a jelen fényében.

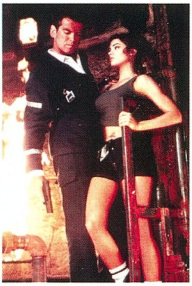
Ian Fleming és Albert R. Broccoli 1962-ben megteremtette a világ legkedveltebb angol titkos ügynökét. Akkor még nem sejthették, hogy szárnypróbálgatásukat 19 hivatalos James Bond film követi, és a sorozat az ezredfordulót is megéri majd. Sőt, a legújabb film végén megerősítést kapunk arról, hogy a 007-es ügynök nem fejezi be pályafutását az ezredfordulót követően.

A világ nem elég több szempontból is kiemelkedik az elődei által lefektetett és elnyűhetetlen kémfilmektől. Egyrészről sajnálatos módon most játszik utoljára Q (James Bond ketyeréinek feltalálója), a kedves kis öregúr, aki minden egyes epizódban szerepet kapott, s vált meghatározó tagjává Broccoli társaságának (a 86 éves öregurat John Cleese váltja fel). Másrészről ez az első Bond film, amelynek producere nem Albert R. Broccoli, hanem lánya, Barbara Broccoli, aki édesapja váratlan halála után átvette a stafétabotot. Harmadrészt immáron bizonyossá vált, hogy Pierce Brosnan a nagy elődök követőjeként (Sean Connery, Roger Moore és Timothy Dalton) feltornászta magát a legnépszerűbb Bondszínészek dobogójának második fokára, ami a generációváltások legnagyobb dicsőségeként 007-es filmtörténeti eseménnyé realizálódott (azért csak a második, mert Sean Connery, mint első Bond egyszerűen verhetetlen).



Egyszóval az új Bond egy lezárult korszak legelső fáklyavivőjeként megrohamozta a DVD-tulajdonosokat, hogy a mítosz tradícióit követve ismét megmentse kis világunkat a gonosz karmaitól. Még mielőtt belemásznék értékelésem girbegurba fonalába, kijelentem, hogy a Michael Apted (Gorillák a ködben) rendezésében elkészített film minden tekintetben megfelel az elvárásoknak. Csakúgy, mint a lemez, amely példaértékű mennyiségű és minőségű extrát tartalmaz.

Nem tudom, miért, de én mindig úgy éreztem, hogy a 007-es szösszeneteket egyszerűen nem lehet elrontani, s ezt a gondolatmenetemet az élet - azt hiszem - igazolta is. S hogy miért? A válasz egyszerű: végy egy szuperügynököt, csapj mellé két gyönyörű nőt, akikkel James filmenként legalább egyszer összeszűri a levet, s akik közül az egyik mindig a rossz oldalon áll. Hajíts a filmbe megannyi kacatot, amelyek úgy negyedóránként megmentik hősünk életét, valamint egy jó adag hajfixáló zselét, melytől Bondunk frizurája az első snittől az utolsóig rezzenéstelenül a helyén marad. Ha mindezt sikerült összehajigálni, spékeld meg a főgonosszal, némi iróniával és pergő akcióval. Mindez felrázva, és nem keverve összehasonlíthatatlan-Fleming-mixként évről évre jóízű csemegeként fogyasztható. Nincs ez másként most sem. Van gonosz (Robert Carlyle), aki szeretné elpusztítani a világot, van neki gyönyörű cinkosa (Sophie Marceau), aki sikeresen a párnához csapja Bondunkat, és van még egy gyönyörűség (Denise Richards), aki az értelmiség képviselőjeként ugyancsak az ágyba döngöli kedvenc 007-esünket.



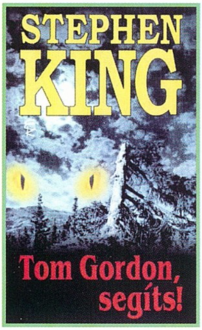
A történetről szándékosan nem írtam egyetlen szót sem, hiszen nem lenne érdemes megfosztani a tisztelt nézőt a meglepetésektől.

Aki szerette a sorozatot, az semmiképpen se hagyja ki, aki nem, az pedig nézze meg, hátha most… talán…! Fanatikusoknak az extrák, továbbá a tökéletes kép és hangminőség miatt KÖTELEZŐ!

Sasa
Sasa@vogel.hu

DVD

KÖLVILÁG



STEPHEN KING: TOM GORDON, SEGÍTS!

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordító: Müller Bernadett

KÖNYV

Hát nem ez lesz az évszázad horrorja. Talán nem is annak készült. Sokkal inkább mondanám thrillernek, ha már mindenképpen címkézni szeretnék.

A történet igazából csak annyi, hogy az anyukájával és testvérével kiránduló Trisha eltéved az erdőben. Az egyedül töltött napok történései peregnek előttünk a könyv lapjain. King a rá jellemző alapossággal merül el a részletekben, miközben a háttérben – szinte észrevétlenül – feltűnik valami megfoghatatlan, valami nagyon gonosz. Vajon miért követi a magányosan bolyongó kislányt?

Azért időnként elbizonytalanodtam: vajon előkerül-e Trisha a rengetegből, vagy az eltűnt személyek listája megint újabb névvel gyarapodik? És ne aggódjatok, az is kiderül, hogy mi köze van mindehhez a híres baseball-sztárnak, Tom Gordonnak.

Nekem tetszett, bár lehet, hogy lesz pár csalódott olvasó is. Nekik csak annyit, hogy a jó írók nem írnak mindig egyforma regényeket.

– Vanda –

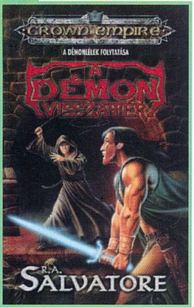
KÖNYV

R. A. SALVATORE: A DÉMON VISSZATÉR

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (2000)
Fordító: Hoppán Eszter

Sejthettük volna – valamikor a második kötetben –, hogy a démonok elpusztítása nem is olyan egyszerű. Aztán amikor a harmadik részben – igaz, még csak a háttérből – egyikük ismét megkezdi kicsit sem áldásos tevékenységét, akkor már biztosak lehettük abban, hogy Elbryan és Pony megint nem maradnak kalandok nélkül. Lassan már kezdem úgy gondolni, hogy a helyük méltán van ott Drizzt Do'Urden mellett – ha csak képletesen is.

Úgy tűnik, az abellita egyházon belül valami nagy gond lehet, hiszen a főapát egészen furcsán viselkedik, aminek legfőbb bizonyítéka az, hogy semmitől sem riad vissza céljai elérése érdekében. Tán csak nem a "gonosz" bújt belé?



Mivel a fiatal hősök útra kelnek, hogy kiszabadítsák Pony nevelőszüleit és rég halottnak hitt kentaur barátjukat, keresztezik a főapát terveit. Az erőviszonyok egy kicsit sem egyenlők, viszont az igazság a gyengébb oldalán áll. Vajon ez elég lesz a győzelemhez?

– Vanda –

DJ BUDAI: TECHNO-LOGIC VOL. 1.

Budai a hazai döngölős techno királya, most a tőle megszokottól lágyabb vonalra evezett már-már trance-es, vokális irányokba is ki-ki lépve (nocsak, nocsak, mit meg nem érünk). Az új Budai CD, akárcsak az első, telis-tele van klubhimnuszokkal, tehát csalódást kell azoknak okoznom, akik a – tőle megszokott – hideg technovilágot várják, mert mint ahogy maga is mondja: „A DJ-k mindig megkapják, hogy előrevivőt kell készíteni. De mihez képest előre? Ez is nagyon relatív. Azt adom, ami én vagyok.". Természetesen, azért nem hazudtolja meg magát, továbbra is döngöl, csak legfeljebb sokkal puhábban, mint a DJ Mix 2. esetében, ahogy mondani szokás: az Imi, az Imi marad! www.djbudai.com

Szabó Dani (freeboy)

CD

THOMAS HARRIS: A BÁRÁNYOK HALLGATNAK

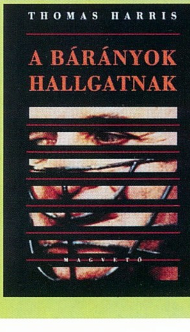
Kiadó: Magvető Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft. (2000)
Fordító: Faludi Sándor

Sokan, sokszor és sokféleképpen próbálkoztak már a pszicho- és szociopata figura ábrázolásával. Szerintem mindezek közül eddig ez a legjobb. És persze, talán a legismertebb is, amelynek a filmes változata Oscar-díjat kapott.

Mivel valószínűleg mindenki ismeri valamilyen szinten a történetet, annak ismertetésével nem rabolnám a helyet. Azt azonban mindenképpen szeretném elmondani, hogy a könyv sokkalta jobb, árnyaltabb és kidolgozottabb, mint a film. Minden történésnek van előzménye és következménye. A feszültség szinte oldalról oldalra haladva sűrűsödik, miközben megismerhetjük a főbb szereplők személyiségét és motiváltságát.

Aztán a szinte zeneműszerűen megkomponált történetben végre bekövetkezik a végkifejlet, amely igencsak időszerű, hiszen nem nagyon lehetne már hová fokozni a fokozhatatlant. Aztán a békés levezetés választ ad a könyv címére (is).

– Vanda –



KÖNYV

GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
... augusztus 10-étől
mi DVD-n is őrizzük.
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Neumann János
(1903-1957)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

CD

ROLLERGIRL: ETERNAL FLAME (MAXI)

A görkoris lány új slágere – a Dear Jessie és a Luv U More után –újabb feldolgozás: az Eternal Flame, amely továbbviszi a jól ismert Rollergirlös hangzásvilágot úgy, hogy közben az ének továbbra is nagy szerepet kap. Az új kislemezen 5 dal található, ebből az első három az Eternal Flame egy-egy változata (az eredeti lírikus lassú, a dance és az alig keményebb club mix), majd bónuszban még megkapunk két, az albumról kimásolt felvételt is, a Now It's Time-ot (amelyik nagyon dedós) és a Keep On Rollin'-t (amely az eddig ismert Rollerslágerek után talán a legjobban sikerült nóta). www.rollergirl.de

Szabó Dani (freeboy)

CD

CLUBBER'S GUIDE TO...GERMANY

A Ministry Of Sound világhódító terjeszkedésének legújabb célpontja az elektronikus zene második centrumának számító Németország. A kiadó új produkciójának első CD-jére trance és techno, míg a másodikra funky house nóták kerültek fel (érezhető német dominanciával). A mixek készítését Németország legextravagánsabb DJ-jére, a balettművész – közönségkedvenc Taucherre és a Knee Deep Brosra bízták. A megjelenést pedig láthatóan a Miamiben megrendezésre kerülő hatalmas DJ seregszemléhez, a Winter Music Conference-hez igazították, ugyanis az ott bemutatott, 2000 nyarára prognosztizált, a Nr. 1 címet célba vevő dalok közül több is felkerült a lemezekre, így pl.: David Morales – Higherje, Negrocan - Cada Veze, Spiller – Mighty Miamija, Afro Medusa – Pasildája, Soul Providers – Rise-a, vagy a Trance Cowboys – Sea Meje.

www.ministryofsound.com

Szabó Dani (freeboy)

CD

BON JOVI: CRUSH

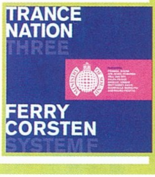
Nosztalgia. Az első szó, amely a 90-es évek első felének meghatározó hard rock bandájáról eszembe jut. Tudom, nehéz elhinni, de gyerekkorom egyik kedvenc zenekara voltak (ez volt a metal freeboy korszak ;-), aztán egyszer csak karrierjük csúcsán a Keep The Faith, az Always mindent elsöprő sikerei után, elkezdték csökkenteni zenei intenzitásukat (talán, mert már eléggé megszedték magukat anyagilag), a forgatókönyv a szokásos lett: Best Of lemez, majd szóló próbálkozások, sikertelen filmszerepek, család, kisebb szenzációk pl.: Tico Torres házassága a cseh modellel Eva Herzigovával stb., majd néhány év eltelte után "nagy visszatérő" lemez, amellyel már meg is érkeztünk a jelenbe, a Crush-hoz. Ezen 13 + 1 bonus track található, jóval mérsékeltebb formában, mint annak idején. A kérdés csak az, hogy a régi hangzást alig-alig megújító új album megállja-e majd a helyét napjaink ritmusorientált dance világában.

Szabó Dani (freeboy)

CD

TRANCE NATION 3.

Megint eltelt egy kis idő, és itt a világ kedvenc trance válogatása, a "házigazda" System F (Ferry Corsten) tolmácsolásában. A sorozat első részéről tavaly nyáron már írtam magasztos sorokat - óriási lelkesedéssel -, mivel akkor, azon olyan slágerek lettek összegyúrva egy egységgé, mint még a műfajban soha. System F-nek akkor még volt - évekre visszamenőleg – miből válogatnia, mivel a sorozat akkor indult. Azóta azonban érthetően csak az egymást követő részek közti idősík szűk fókuszából tud szemezgetni, ami meg is látszik a művén, így ő is, mint oly sokan, – hogy a vásárlói erő ne csökkenjen – a kommerszebb, slágeresebb vonal felé kezd nyúlni, kiváltva ezzel a vájt fülű közönség értelmetlen ellenszenvét. Pl.: az előbb elkezdtem kiemelni a jobb számokat, de olyan sok volt belőlük, hogy nem fértem volna el, egyszóval System F megint jól válogatott, úgyhogy a vásárló nem fog csalódni. www cím a Clubber's Guide-nál.

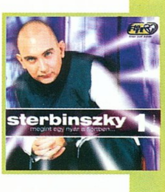


Szabó Dani (freeboy)

CD

STERBINSZKY: MEGINT EGY NYÁR A FLÖRTBEN...1-2.

Ha valaki a DJ-k közül sztárkarriert futott be Magyarországon, akkor az Sterbinszky (ami nem tom' miért nagyon sokaknak fáj, pedig két-három évvel ezelőtt a top DJ-k közül mindenkinek ugyanúgy megvolt a lehetősége a kitörésre, mint neki, na de mindegy). Népszerűsége már-már Zámbó Jimmyével és Lakodalmas Lagzi Lajoséval vetekszik, nem múlik el nap, hogy ne szerepelne valamelyik TV-csatornán, rádión, vagy netalán az egyik újságban valamilyen formában, nem is csoda, hogy lemezei is sorra bearanyozódnak (ahogy PC Guru mindkét CD-je is minden hónapban, mivel a zenei életben szükséges lemezeladási kvótát mindig rendszeresen felülmúlja...). Na de visszakanyarodva Kareszra (ahogy több tízezres rajongótábora, = közeli barát szólítja :-), aki megtartotta eddigi hagyományait, megint két, stílus szerint elkülönített CD-t jelentetett meg (trance, house) ismét a flört jegyében s a táncolhatóságot előtérbe helyezve (immár 80-80 percben). www.emimusic.hu



Szabó Dani (freeboy)

E3 ONLINE SZEMEZGETŐ

Nem győzzük hajtogatni, hogy a játékok piaca megállíthatatlanul hömpölyög az internet felé, s bizony, a már kizárólag oda készülő program is egyre több. A PC mellett az új generációs konzolok is teret hódítanak, s e tér hamarosan valóban mindenki számára megnyílik. Következzen néhány csemege az E3-on bemutatott online játékok közül, az említésre méltó, de most kimaradtakra is sort kerítünk majd...

SOVEREIGN

Kiadó: Sony Online Entertainment
Fejlesztő: Verant Interactive
Honlap: www.station.sony.com/sovereign

Talán már unalomig ismétlem, de kétségtelen, hogy az EverQuest napjaink talán legnépszerűbb kizárólag interneten játszható RPG-je. A szerepjátékok szerelmesei mellett azonban igen népes stratégatábor is portyázik a neten, s várja a neki készült csodát. A Verant Interactive pedig nem habozott kihasználni fellendült gazdasági lehetőségeit, s egy különleges és igényes stratégiai játékot is kifejlesztett. A Sovereign az EverQuesthez hasonlóan szintén önálló életet élő világ, mely a virtuális térben létezik, s a játékosok felépített birodalma akkor is ott lélegzik kiszolgáltatva, mikor „istene" szunnyad éppen...

Ebben a 3D-s stratégiában több stílus ötvöződik, mintha összegyúrnád a Sim Cityt, a Civilizationt és a Command & Conquert. Apró városod ébredésének pillanatától kezdve minden a nyakadba szakad majd: építkezések, katonai bázisok létrehozása, szárazföldi és légi haderő megteremtése, támadások indítása, fegyverek kifejlesztése, kutatások irányítása, kémkedés, adóztatás, diplomácia stb. A világonkénti limit legalább négy – legfeljebb ötszáz játékos.

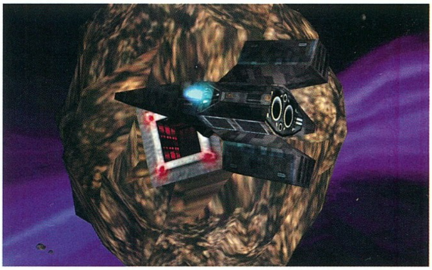
A fejlesztőket kérdezgetve megtudtam, hogy a Sovereign világa nem áll meg akkor sem, ha te éppen nem vagy ott, de több lehetőség is van arra, hogy kis birodalmad ne legyen védtelen. Az első szint, hogy ha offline vagy, területed védőérték-bónuszt kap, így jó eséllyel az általad megadott események zajlanak, s birodalmadat nem éri támadás. Emellett lehetőséged lesz az irányítást ideiglenesen átadni a szervernek, amely elvileg igen magas szintű AI birtokában dönt és cselekszik helyetted, ha kell. Végül, de nem utolsó sorban, ha már vannak szövetségeseid, rájuk is bízhatod országodat, amíg nem vagy ott.

Érdekesnek hangzik, nem igaz? A teljes képhez azonban hozzátartozik, hogy akárcsak az EverQuestben, az első ingyenes hónap után itt is fizetni kell majd.

TERMINUS

Kiadó: Vatical Entertainment
Platform: Windows, Mac, Linux
Honlap: www.vatical.com

Online felderítésem során a kiállítás egyik zugában leltem meg ezt a programot, mert odavonzott a játékosok messziről hallható lelkesedése. Mint kiderült, maguk a fejlesztők és a teszterek multiztak éppen négyen, s igen komoly űrcsata közepébe csöppentem. Nem is zaklattam őket kérdéseimmel, míg túl nem voltak a sűrűjén. Addig is néztem



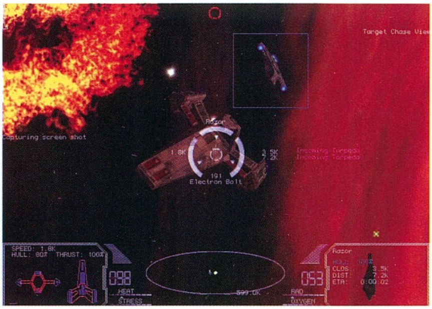
a leginkább Elite, Privateer és Starflight keveréknek tűnő programot.

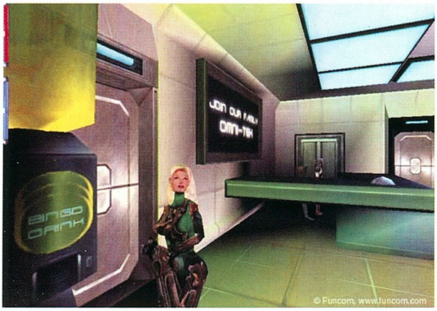
A Terminus olyan valós fizikájú űrszimulátor RPG elemekkel fűszerezve, melyet nem kizárólag, de hangsúlyosan multiplayer játékokra terveztek. A nem is olyan távoli jövőben (2197) az emberiség a naprendszeren belül már vortexkapukon át közlekedik, s a nyugodalmas békeidőknek szabotázs vet véget...

A játékban talán az a legkülönlegesebb, hogy önálló életet él, vagyis az események tőled függetlenül zajlanak, s idővel akkor is végkifejletbę torkollnak, ha te csak ülsz, és olvasod a Sol News Network híreit. A négy választható módtól függő eszközök segítségével azonban célszerűbb részt venni a jövő alakításában, ahelyett hogy ülnél, mint a moziban.

Lehetsz Han Solo stílusú pilóta, aki főként a kereskedelemből próbál megélni, de választhatod a zsoldosok útját is, hogy jó pénzért elvégezd akár a piszkos munkát is. Ezeken kívül lehetsz a hadsereg büszke katonája, vagy kalóz, aki csak a saját hasznára gondol, s tetteit semmi más nem mozgatja, mint a pénz.

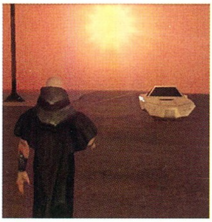
Küldetéseid nagy részét az űrállomásokon fellelhető NPC-ktől kapod, s számos pilótával találkozhatsz, akinek a célja ugyanaz, mint neked – pénzre hajt, valamilyen feladat megoldásán fáradozik stb. Ne számíts olyan küldetésekre, melyek missziókra tagolják majd a játékot, mert a hetek telnek-múlnak, s lehet, hogy már csak a hírekben olvashatod azt, amit magad is megtehettél volna, ha

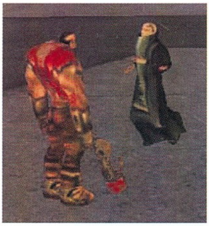


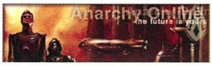


© Funcom, www.funcom.com

(c) Funcom, www.funcom.com







bizonyos időpontban ott vagy, ahol megkaphatod a feladatot. Mindez milyen lehet online? Hamarosan kiderül!

Mit is mondhatnék még, talán azt, hogy a Terminus elnyerte a Best Programming díjat az Independent Games fesztiválon.

ANARCHY ONLINE

Fejlesztő: Funcom
Honlap: www.anarchy-online.com

A Bird lelkendezését hallgatva már sejthető, hogy a FunCom The Longest Journey-je jó eséllyel a hónap játéka lesz. Ez az eddig meglehetősen ismeretlen cég azonban megörvendeztet bennünket két online játékkal is.

Az Anarchy Online sci-fi világában Rubi-Ka bolygójának lakosa lehetsz, és az ezreket befogadó virtuális térben új generációs MMORPG részese lehetsz. A 3D megjelenítésű programban több ezer négyzetkilométernyi területet fedezhetsz fel karaktereddel, akinek egyéni tulajdonságait kilencven képesség közül választhatod ki. Mint a legtöbb online játékban, a hangsúly ebben is az együttműködésen van. A készítők számos küldetést ígérnek, s remélem, ezek kiegyensúlyozottak és alaposan átgondoltak lesznek.

Ha az Anarchy már játszható, a részletekre visszatérünk.

NO ESCAPE

Fejlesztő: Funcom
Honlap: www.noesc.com

Nem tudom, milyen hosszú távra fogja majd meg a játékosokat a No Escape, amely a Menekülő ember-szerű tévéshow főszereplőjének invitál minket. A rajzfilmszerű grafika ne tévesszen meg senkit, a játék véresen komoly, függetlenül attól, hogy rengeteg humoros elemet csempésztek az akciódús helyzetek lehetőségei közé.

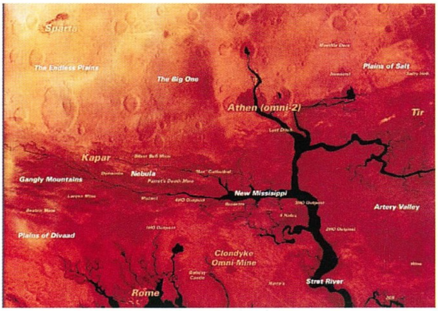
Ha az egyik megmérettetést túlélted, máris indulhatsz a következő bolygóra, ahol más szabályok szerint kell küzdened a bajnokságokon.

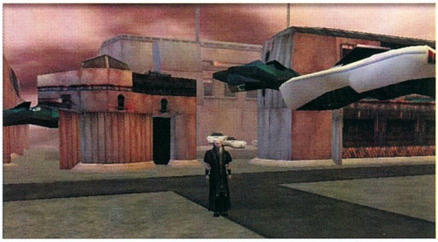
Több részletre nincs is szükség, hiszen még a megjelenés is távoli. Mindenesetre a No Escape érdekes színfolt lehet, kis kikapcsolódás a komoly programok után.

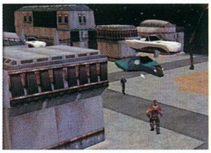
DRAGON RAJA

Fejlesztő: eSofnet
Honlap: www.go-dronline.com

Ejtettünk már szót az egyre erősödő keleti piacról. Számos







újabb és igen ígéretes programot mutatott fel az a néhány PC-s cég, amelyik eljutott az E3-ra. Ezek közül emelném ki a Dragon Raját (ejtsd raha), melynek a népszerű és végletesen részletesen kidolgozott történet adja elsődleges vonzerejét. Az alapszituáció mindenképpen érdekes, hiszen ez az a világ, melyben együtt élnek sárkányok és emberek.

Keleti fejlesztőcsapat lévén a grafika is magán viseli e kultúra nyomait, ami különleges, egzotikus színt ad a játéknak. A karakter beállítottságainak függvényében pedig változatos kalandok várnak ránk, de a részleteket sajnos a kiállításon sem árulták el. Döbbenetes mágiarendszert is ígértek, melyet szintén nem láthattam, ezért minderre inkább a PC Guru Online-on térünk vissza, ha már működik.

A Dragon Raja bétatesztje a napokban indult, és júniusban elvileg már megnyitják a birodalom virtuális kapuit. Az eSoftnet tervei szerint jövőre - kizárólag online játékként - a szintén fantasy-beütésű Chivalry és az utcai harcokat megelevenítő N-Age is megjelenik.

Lily

KÖVETKEZŐ SZÁM

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Hosszas várakozás után a Vampire, az Activision egyik legnagyobb reménysége végre megérkezett. A "dark fantasy" stílusban játszódó kalandszerepjáték főhőse egy keresztes lovag, aki megesküdött, hogy megszabadítja a világot a vámpírok egyre növekvő hatalmától. A játék igazi sikervárományosnak ígérkezik, bővebben majd a következő hónapban.

SOULBRINGER

Még két évvel ezelőtt az azóta megszűnt Gremlin standján láttam először a játékot, mely igencsak felkeltette az érdeklődésemet. Ez a 3D-s szerepjáték lenyűgözött a hangulatával és lendületességével. Leginkább a Diablóra emlékeztet, ebben is a harc került előtérbe. Újfajta harcrendszere mindenféleképpen felüdülés a megszokott klisékhez képest. A következő hónapban többet tudunk róla mondani.

METAL FATIGUE

Néhány hónappal ezelőtt már röviden bemutattuk, akkor Mocsy nem volt tőle elragadtatva. Az azóta eltelt időben történt egy s más (a GT Interactive beleolvadt az Infogramesbe), s fogalmunk sincs, hogy az események milyen hatással voltak a fejlesztésre. Mindenesetre még az is előfordulhat, hogy jó kis robotos stratégiával leszünk gazdagabbak.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN MOTORHEAD

Rengeteg levelet kaptunk tőletek, melyben autós játékokat kértek tőlünk. Ígéretünkhöz híven most a Gremlin Motorheadjét rakjuk fel, mely annak idején meglehetősen nagy siker volt. Használta ugyan a 3D-s kártyákat, de ez nem feltétel a futtatáshoz. A grafikája félelmetesen jó volt, bár az is igaz, hogy inkább az arcade kategóriába tartozott. Kevés köze volt a szimulátorokhoz, de ez senkit sem zavart. Aki szereti a féktelen száguldozást, az nem fog csalódni a játékban, azt garantáljuk.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. JÚLIUS 28-ÁN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 25142/hó
2000. májusi szám eladott példányszáma: 21489
A PC GURU e havi száma 27000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

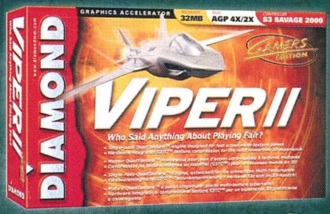
DIAMOND

ACS 54

frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa): 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56

frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa): 35W jel/zaj viszony: 65dB



44 900 Ft +áfa

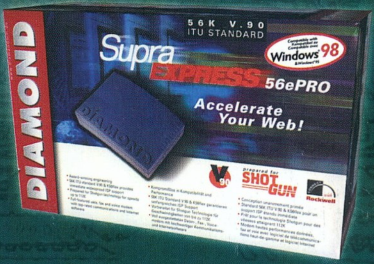
PIXEL Multimédia

a multimédia középpontjában

új

ATP 3

frekvencia átvitel: 45Hz-18KHz
szatelit hangszórók (3 utas): 12W mélysugárzó (fa): 18W
jel/zaj viszony: 70dB



ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13 tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

Építsd fel tökéletes városodat
Európában, Ázsiában, Észak-Amerikában!
SIMCITY 3000
WORLD EDITION
Építsd és irányítsd városi birodalmadat nagyobb hatalommal, mint valaha!
A SimCity 3000™ World Editionnel használhatod az eredeti játék tulajdonságait plusz még jóval többet annál!
Most van esélyed teljesen megváltoztatni a világot!
Játssz a 13 küldetés valamelyikével, vagy építsd újra a világ nagyvárosait...
...Európában...
...Ázsiában...
... vagy Észak - Amerikában!
VIVA LAS VEGAS!
Las Vegasban a téteket John McClane ellen teszik.
Tedd meg Te is tétjeidet ebben a Non-Stop akcióban!
2:29
DIE HARD
TRILOGY 2
MAXIS
ELECTRONIC ARTS™
FOX INTERACTIVE
ECOBIT multimédia
WWW.ECOBIT.HU
PC CD Értékesítési pontok: Media Markt Europark, Westend City Center • cora Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged • TESCO Székesfehérvár, Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp, IV. ker. Fogarasi út, • Pólus Center • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza • CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevásárló kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • KimSoft'99 Bp, VI. Teréz krt. 23. • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft : Westend City Center,Pólus Center, Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat, Lurdy ház, Csepel Plaza • OOPS Computer Csepel Plaza • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Budapest, Wesselényi u.25. Tel: 1/351-30-78 •